METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

The Digital Documents of the
METAL GEAR ARCHIVE

FILE:02

METAL GEAR ARCHIVE

メタルギア アーカイブ

35年以上の長き歴史を積み重ねてきた『メタルギア』シリーズ その全記録をたどる状況報告（ブリーフィング）

1987年の『メタルギア』以来、派生作・移植作を含め30本近いタイトルを発売してきた本シリーズ。ここではその主要作品の概要を振り返る。

CHECK 1 「潜入」を基本とするゲームシステム

アクションゲームは〝敵を倒す〟ことが目的だった1980年代後半、〝敵から隠れる〟という逆転の発想で制作した作品が第１作目の『メタルギア』である。超人的でない主人公、限られた装備、仲間を呼ぶ敵兵……ハードの進化でスタイルは変化するも、潜入任務のスリルは変わらずに継承している。

◀『メタルギア』で「潜入」の基礎を構築。

さまざまな武器や装備品を使いこなしミッションを完遂せよ！

リモコンミサイル、ステルス迷彩、ダンボール、無限バンダナ、麻酔銃など、戦略の幅を広げる多種多様なアイテムが登場。

▲身を隠すダンボールは、１作目から登場。シリーズを象徴する装備品に。

◀潜入に欠かせないレーダーは、時代設定に合わせて様々な形に変化。

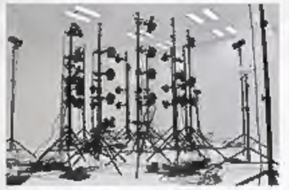
CHECK 2 現実の問題をテーマに展開するストーリー

『メタルギア』シリーズでは、核拡散や核抑止の盲点、遺伝子操作の危険性、エネルギー問題など、現実世界が抱えるさまざまな課題やその時代ごとの世界情勢を作品のテーマとして取り上げてきた。それらのテーマに対して、登場人物たちは互いの信念をぶつけ合っていく。

▲ストーリーを史実の出来事とリンクさせることも。

CHECK 3 映画のような演出とカメラワーク

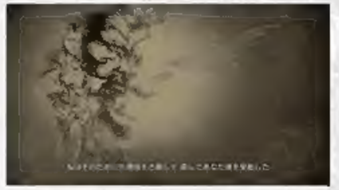
『メタルギア ソリッド（MGS）』から、映画的な演出やカメラワークを本格的に採用。シリーズを重ねるごとに、制作手法もより映画的なものへとシフトさせていった。



▲『MGSV』では映画さながらの撮影に。

CHECK 4 二匹（ふたり）の〝蛇〟が紡ぐ時代を越えた物語

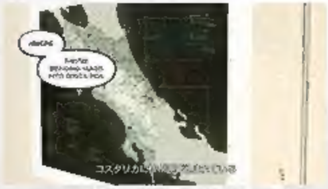
ネイキッド・スネーク（ビッグボス）とソリッド・スネーク。異なる信念を持つ二匹の〝蛇〟の、過去と現代、そして未来をつなぐ長き戦いを描いている。



▲〝蛇〟を取り巻く者たちが物語を盛り上げる。

CHECK 5 「メタルギア」と核の脅威

ゲームのタイトルにある「メタルギア」は、核搭載二足歩行戦車の総称。シリーズを通して、核兵器の持つ恐ろしさの象徴としてスネークの前に立ちはだかる。



▲スネークは「核の脅威」に立ち向かう。

CHECK 6 細かなギミックと多くの隠し要素

カメラに映る心霊写真、グラビア雑誌に反応する敵兵など、細かなギミックや隠し要素を随所に盛り込んでいる。中には発売当時のゲームパッケージを利用したものも。

▲通常プレイでは発見が難しいギミックも多数。

『メタルギア』シリーズの歩み

新作を発売するたびに新たなゲーム体験に挑戦してきた『メタルギア』シリーズ。ナンバリング作品と関連タイトルの歴史を、簡単な作品概要とともに一挙紹介する。

◀初のオープンワールド仕様となった『メタルギア ソリッド V ファントムペイン』。

『メタルギア』シリーズ作品リスト　：『メタルギア』シリーズのメインタイトル　：シリーズ関連タイトル

西暦	発売日	『メタルギア』シリーズ作品
1987	7月13日	メタルギア
	12月22日	メタルギア（FC版）
1990	4月	SNAKE'S REVENGE
	7月20日	メタルギア 2 ソリッドスネーク
1998	9月3日	メタルギア ソリッド
1999	6月24日	メタルギア ソリッド インテグラル
2000	4月27日	メタルギア ゴーストバベル
2001	11月29日	メタルギア ソリッド 2 サンズ・オブ・リバティ
2002	9月12日	ザ・ドキュメント・オブ メタルギア ソリッド 2
	12月19日	メタルギア ソリッド 2 サブスタンス
2004	3月11日	メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス
	12月16日	メタルギア ソリッド 3 スネークイーター
	12月16日	メタルギア アシッド
2005	12月8日	メタルギア アシッド 2
	12月22日	メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス
2006	9月21日	メタルギア ソリッド バンドデシネ
	12月21日	メタルギア ソリッド ポータブル・オプス
2007	9月20日	メタルギア ソリッド ポータブル・オプス+
2008	6月12日	メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット
2010	4月29日	メタルギア ソリッド ピースウォーカー
	12月20日	メタルギア アーケード
2011	11月10日	メタルギア ソリッド ピースウォーカー HDエディション
	11月23日	メタルギア ソリッド HDエディション
2012	3月8日	メタルギア ソリッド スネークイーター 3D
	12月8日	メタルギア ソリッド ソーシャル・オプス
2013	2月21日	メタルギア ライジング リベンジェンス
2014	3月20日	メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ
2015	9月2日	メタルギア ソリッド V ファントムペイン
2016	11月10日	メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ+ファントムペイン
2018	2月21日	メタルギア サヴァイブ

メタルギア
1987年7月13日

〝ステルス〟という新たなゲーム性に挑んだシリーズ第1作

FOXHOUNDの総司令官ビッグボスの指示のもと、ソリッド・スネークがアウターヘブンに潜入。メタルギアを破壊する。

◀アウターヘブンで「TX-55 メタルギア」を破壊したスネークの前に、事件の黒幕が姿を現す。それはビッグボスだった。

メタルギア 2 ソリッドスネーク
1990年7月20日

前作から4年後、スネークが再び潜入任務に挑む

ザンジバーランドの軍事政権による核の脅威が世界を包む。敵地に潜入したスネークは、騒乱の首謀者ビッグボスを倒した。

◀FOXHOUNDを除隊していたスネークだが、司令官となったキャンベルに呼び戻され、ザンジバーランドに潜入。

※パッケージ記載の権利表記は、発売当時の権利表記となっており現在のものとは異なります。

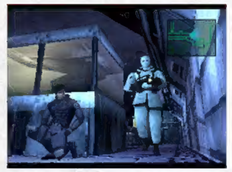
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

メタルギア ソリッド
1998年9月3日

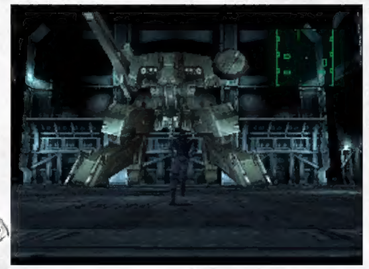
ソリッド・スネーク
潜入任務のスペシャリスト。FOXHOUNDを除隊後、アラスカで隠居生活をしていた。

潜入に〝高さ〟と〝奥行き〟を導入したシリーズ初の3D作品

『メタルギア 2』の6年後、シャドー・モセス島の核兵器廃棄所で特殊部隊FOXHOUNDが武装蜂起。アメリカ政府に招集されたソリッド・スネークは単独で潜入し、リキッド・スネークの暴走を食い止めるべく奔走する。『MG』『MG2』のコンセプトを継承しつつ、3Dならではの新たなゲーム体験を追求した。



▲スネークはメリルと合流。FOXHOUNDの隊員たちと戦いを繰り広げていく。



◀テロの首謀者であるリキッドは、メタルギアREXを使った核攻撃の準備を整える。

関連作品ピックアップ

＞メタルギア ソリッド インテグラル

〝完全体〟を意味する「インテグラル」を冠した完全版。VRトレーニングモード、主観モードなど多数の新要素を追加している。

◀VRトレーニングは全300ステージを収録。

＞メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス

2004年に発売した『MGS』のリメイク版。グラフィックの強化に加え、アクションは『MGS2』ベースへと変更。

◀デモシーンの演出もオリジナル版とはテイストの異なるものに。

タイトルの略称
MG：メタルギア　MG2：メタルギア 2 ソリッドスネーク　MGS：メタルギア ソリッド　MGS2：メタルギア ソリッド 2 サンズ・オブ・リバティ
MGS3：メタルギア ソリッド 3 スネークイーター　MGS4：メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット　MGS PW：メタルギア ソリッド ピースウォーカー　MGSV:GZ：メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ　MGSV:TPP：メタルギア ソリッド V ファントムペイン

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

メタルギア ソリッド 2
サンズ・オブ・リバティ
■2001年11月29日

スネークと雷電が「愛国者達」の陰謀に挑む

ソリッド・スネーク
3度にわたりメタルギアの脅威から世界を救った伝説の英雄。偽装タンカーへ潜入する。

雷電
特殊部隊FOXHOUNDの新人隊員。VR訓練をひと通りこなしているが、今回が初任務となる。

『MGS』の2年後、米海兵隊の新型メタルギア輸送計画を発端に、「タンカー編」と「プラント編」の物語が展開。スネークと雷電は、それぞれの目的で潜入任務に挑む。

タンカー編 偽装タンカーに潜入せよ

海兵隊の偽装タンカーに潜入したスネークは、船倉でメタルギアRAYの存在を確認。だが、オセロットの手で強奪され、タンカーは海に沈む（タンカー沈没事件）。

▲船内でオルガ・ゴルルコビッチと遭遇し、銃撃戦に突入。

プラント編 ビッグ・シェルで武装集団と対決

タンカー編の2年後、雷電が武装グループに占拠された海上除染施設「ビッグ・シェル」に潜入。ソリダス・スネークと対決する（ビッグ・シェル占拠事件）。

▲計画を遂行するため、ソリダスは雷電の命を狙う。

関連作品ピックアップ

＞ザ・ドキュメント・オブ メタルギア ソリッド 2

『MGS2』開発当時の資料と、特別なVRミッションを収録したメイキングディスク。PVやCMなどの映像も。

◀開発初期の設定画や3Dモデルなど、通常では見られない資料も閲覧できる。

＞メタルギア ソリッド 2 サブスタンス

"本質"を意味する「サブスタンス」を冠した完全版。5つの短編でなる「スネークテイルズ」などを収録。

▲「オルタナティブミッション」「スネークテイルズ」などの新モードを収録。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

メタルギア ソリッド 3
スネークイーター
■2004年12月16日

東西冷戦を背景に「BIGBOSS」誕生の歴史を描く

シリーズで最も古い1964年を舞台に、ネイキッド・スネーク（ビッグボス）がふたつの過酷なミッションに挑む。「メタルギアサーガ」の始まりの作品でもある。

ネイキッド・スネーク
米国CIAの特殊部隊FOXの隊員で、伝説の英雄ザ・ボスの最後の弟子。

ザ・ボス
「特殊部隊の母」と呼ばれた第二次世界大戦の英雄。任務中、ソ連に亡命する。

バーチャスミッション ソコロフの奪還任務で潜入

科学者ソコロフの亡命を助けるため、ソ連領内に潜入したスネーク。だがザ・ボスの裏切りで任務は失敗し、ソコロフはGRU（ソ連軍参謀本部情報総局）に連れ去られた。

▲ソコロフは、新兵器の開発における最重要人物だった。

スネークイーター作戦 ザ・ボスとの戦いが待つ

米国を裏切ったザ・ボスを抹殺するため、そして新兵器シャゴホッドを破壊するために、スネークは再びソ連領内に潜入。彼は任務を完遂し、「BIGBOSS」の称号を得る。

▲ザ・ボスが裏切った理由が語られ、真実が明らかになる。

関連作品ピックアップ

＞メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス

"生存"を意味する「サブシスタンス」を冠した完全版。本編の好きなシーンを自由に鑑賞できるデモシアターなどを追加。

◀『メタルギア』『メタルギア2』の復刻版も収録している。

メタルギア オンライン

▲本作にはシリーズ初のオンライン対戦モードを搭載。5種類のルールで、最大8人同時プレイを実現させた。

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

メタルギア ソリッド 4
ガンズ・オブ・ザ・
パトリオット
■2008年6月12日

オールド・スネーク、衝撃のラストミッション

『MGS2』の5年後、キャンベルからリキッド・オセロットの暗殺を依頼されたオールド（ソリッド）・スネークは、最後のミッションに挑む。「愛国者達」「恐るべき子供達計画」など、その知られざる真相が明らかに。

▲常人なら立つのがやっとの状態ながら、リキッド・オセロットとの決着をつけるため、各地の戦場へ潜入する。

オールド（ソリッド）・スネーク

実年齢は41～42歳だが、遺伝子操作の影響で老化が急激に進行中。

メタルギア Mk.II

オタコンとサニーが開発した遠隔機動端末。

◀▼「BB（ビューティ&ビースト）部隊」と対決。ラストはリキッド・オセロットとの肉弾戦が展開する。

『メタルギア オンライン』で世界中のプレイヤーと対戦

『MGS4』の操作性とシステムを継承しつつ、過去作でのノウハウを生かして新たに制作した『メタルギア オンライン』も搭載。同時プレイ人数を前作の最大8人から最大16人へ拡張し、ルールやステージの調整、育成要素の追加を行った。

◀SOPシステムを採用し、チームワークの重要性をより高めた。

◀「カタパルト」で、仲間を遠方に飛ばすという強烈な戦術も。

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

メタルギア ソリッド
ピースウォーカー
■2010年4月29日

国家に帰属しない軍隊が動き出す

『MGS3』の10年後、コロンビアでどの国家にも帰属しない軍隊を組織していたビッグボスのもとに、ガルベスとパスが訪ねてくる。彼らから「軍なき国家」コスタリカで活動する謎の武装集団の調査と排除を依頼されるが……。

◀いったんは依頼を断るが、ザ・ボスの情報を得て状況は急変。

◀コールドマンの計画を知り、核武装したピースウォーカーと対決。

BIGBOSS（スネーク）

CIAの特殊部隊FOXの元隊員。すでに兵士たちの間でカリスマ的な存在となっていた。

◀兵士を集めて班に配置すると、組織の能力がアップ。

◀本拠地であるマザーベースも徐々に成長していく。

アドホック通信で"潜友"たちと共闘

『MGS PW』では通信対戦に加え、通信協力（CO-OPS）プレイも実現。協力プレイ時は武器や弾薬、ライフが共有となり、倒れた仲間を心臓マッサージで蘇生させて、戦線に復帰させることもできる。クリアタイムを競う要素も。

◀通信対戦は4つのルールで最大3人対3人のバトルを実現した。

◀最大4人での協力プレイが可能。助け合いながら強敵に挑める。

METAL GEAR SOLID V
GROUND ZEROES

メタルギア ソリッド V
グラウンド・ゼロズ
■2014年3月20日

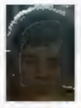
チコとパスの救出任務は、想定外の結末へ……

『MGS PW』で死亡したと思われていたパスの生存が確認され、彼女を助けに行ったチコが捕まってしまう。ふたりを救出するため、ビッグボスはキューバの米軍基地へ潜入する。

BIGBOSS（スネーク）

私設軍隊を率いる戦闘と潜入のスペシャリスト。「ピースウォーカー計画」を阻止してパスの反乱を鎮圧。その後、捕らわれた彼女の救出に向かう。

◀チコとパスを助け、脱出を試みるビッグボスだが、彼らの拠点に敵の手が迫る。



チコ
ニカラグアの革命勢力の若き戦士。パスの救出に向かい、敵に捕まる。

パス
メタルギアZEKEを奪い、反乱を起こすが失敗。捕虜として捕らわれる。

思いがけないエピソードが体験できるEXTRA OPS

EXTRA OPS「デジャヴ・ミッション」では、謎の写真を手がかりに同じ場面を再現するミッションが展開。そして「ジャメヴ・ミッション」は雷電を操作し、謎の知性体スナッチャー（※1）と戦うという作品の枠を超えたものとなっている。

◀『MGS』と同じ場面を再現すると、セリフと外見が変化する。

◀武器をブレードから銃火器に持ち替え、雷電が戦場を駆ける。

（※1）スナッチャー：1988年発売のアドベンチャーゲーム『スナッチャー』に登場する正体不明のバイオロイド。人間を殺害し、その人物になりすまして街に潜伏する。

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

メタルギア ソリッド V
ファントムペイン
■2015年9月2日

「ダイアモンド・ドッグズ」を組織し、報復が始まる

前作『MGSV:GZ』から9年後の、ヴェノム・スネークによる新たな物語。仲間を殺し、自らに大きな傷を負わせた非政府諜報機関サイファーへの報復の果てに彼が見たものは。

ヴェノム・スネーク

『MGSV:TPP』の主人公。9年の眠りから目覚め、報復を成すため「ダイアモンド・ドッグズ」を組織し、スカルフェイスとサイファーを追う。

イーライ
のちのリキッド・スネーク。計り知れない復讐心を持ち、ボスに反抗する。

スカルフェイス
サイファーの実働部隊「XOF」の指揮官。過去にマザーベースを襲撃。

◀スカルフェイスは、新型メタルギア「サヘラントロプス」を起動させる。

「MGO」+FOBを舞台にした通信対戦を実現

『MGSV:TPP』には、最大8人対8人で戦う『メタルギア オンライン（MGO）』に加え、オンライン上に建設したFOB（前線基地）で、ほかのプレイヤーとの1対1での攻防戦が繰り広げられる「FOBミッション」も搭載している。

◀『MGO』ではクラスを採用し、戦場内での役割を明確化している。

◀FOBへの潜入や迎撃は、防衛力の強化が勝敗を分けるカギとなる。

OTHERS
[そのほかの作品]

メタルギア（FC版）
■1987年12月22日

初のコンシューマー向け作品

シリーズで初めてコンシューマー（家庭用ゲーム機）向けに制作したタイトル。オリジナル版から多くの変更を加えている。

SNAKE'S REVENGE（スネークズリベンジ）
■1990年4月

『MG』のもうひとつの続編

コンシューマー版『MG』の続編。『MG2』とはストーリーが異なる外伝的作品で、欧米でのみ販売した。

メタルギア ゴーストバベル
■2000年4月27日

武装要塞ガルエードに潜入！

『メタルギア』から7年後、独裁軍事集団によるメタルギア強奪事件が発生。ソリッド・スネークが、武装要塞に単身挑む。

◀シリーズ初の携帯機用作品。ストーリーモード以外に通信対戦機能なども搭載している。

▶退役後、アラスカで孤独な生活を送っていたスネークが、再び戦場へと戻る。

◀過酷なミッションの先に、強奪されたメタルギアガンダーとの戦いが待つ。

※ゲーム画面記載の権利表記は、発売当時の権利表記となっており現在のものとは異なります。

メタルギア アシッド
■2004年12月16日

潜入任務とカードゲームの融合

シリーズ従来のステルスアクションに「カードゲーム」の要素をミックスしたタイトル。プレイヤーの行動はすべてカードによって決定。その組み合わせや使用する順番などを考えながら進めていく静的戦略（ストラテジー）ゲームになっている。

◀使用カードのコストが低いほど、早く自分のターンが回ってくる。コストを考えたカード選択が重要。

コストが重要となる戦略ゲーム

◀カードには武器、アイテムのほかキャラクターも登場。

▶2016年、ソリッド・スネークがロビト島への潜入に挑む。

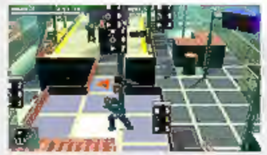
メタルギア アシッド 2
■2005年12月8日

通信対戦や立体視を採用した続編

『メタルギア アシッド』の続編。カードの種類を大幅に増やし、ビジュアルや操作面もアップグレードした。さらに、通信対戦機能の追加や、ゲームやムービーを立体視できる紙製のスコープ「SOLID EYE とびだシッド」の同梱を行った。

アメコミ風のビジュアルに

◀グラフィックをアメコミ風に一新。さらに同梱のスコープを使用することで、立体映像を楽しむこともできた。



◀複雑だった操作性を、直感的なものへとブラッシュアップ。移動もスムーズに。

メタルギア ソリッド ポータブル・オプス

■2006年12月21日

〝FOXを狩る者〟、FOXHOUND誕生の系譜――

『MGS3』の6年後、コロンビア中部のサンヒエロニモ半島でFOX部隊によるテロが発生。FOXを除隊済みのビッグボスはキャンベルとFOXHOUNDを結成し、彼らに立ち向かう。本作は外伝的な位置付けだが、正史とつながる出来事も描く。

◀ソコロフが開発したメタルギアRAXAと対決する。

◀捕らわれたビッグボスは、若き日のロイ・キャンベルと出会う。

通信プレイも可能

◀Wi-Fiスポットで兵士を入手。特殊な兵士が手に入るスポットも。

メタルギア ライジング リベンジェンス

■2013年2月21日

人々を救うため、雷電が悪を斬る

『MGS4』の3年後、サイボーグとして民間軍事会社に所属していた雷電は要人警護のミッションに失敗し、左目と左腕を失う。その雪辱を果たすため、雷電はデスペラード社とサムを追い、再び戦場へ赴く。

◀敵を両断し、燃料電池を奪って自身を回復。

雷電がすべてを〝斬奪〟！

◀高周波ブレードを手にし、剣士となった雷電が主人公。

▶DLCも豊富で、多彩なVRミッションを収録している。

メタルギア サヴァイブ

■2018年2月21日

荒廃した世界でのサバイバルを描いたスピンオフ作品

『MGSV: TPP』のアクション性をそのままにサバイバルアクションとして再構築したスピンオフ作品。荒廃した世界からの帰還を目指すSINGLEプレイと、他プレイヤーと協力して拠点の防衛や迎撃に挑むCO-OPプレイを搭載。

▲ビッグボスの部下だったひとりの兵士が、仲間を救うため異形の怪物がはびこる世界へ。

生存のために仲間と連携

▲拠点となるベースキャンプの発展と防衛が重要に。

◀2種類のCO-OPプレイモードを用意。

メタルギア ソリッド バンドデシネ

■2006年9月21日

ゲームの物語をコミックで！

『MGS』の物語を描くバンドデシネ（フランス語でコミックの意味）を収録したデジタルコミック。

◀単純な紙芝居風ではなく、奥行きを生かしてストーリーを演出している。データベースや人物相関図も収録。

スマホやアーケードにも進出

スマホ用として『メタルギア ソリッド タッチ』『メタルギア ソリッド ソーシャル・オプス』、アーケードで『メタルギア アーケード』も登場。

▶『メタルギア ソリッド タッチ』のミッションは『MGS4』の世界をもとにしている。

▲アーケード版はオンライン対戦も可能。

史実とリンクする『メタルギア』の世界

『メタルギア』シリーズでは、物語を史実とリンクさせ、作品にリアリティを与えている。ここでは劇中の出来事と史実を併せた年表を掲載。キーワードも解説する。

『メタルギア』シリーズ 歴史年表

記号 ○史実 ■『メタルギア』シリーズ関連事項 □スピンオフ作品

西暦	主な出来事
192X	■ザ・ボス誕生
1935	■ジャック（ネイキッド・スネーク／ビッグボス）誕生
193X	■「賢者達」の最後のひとりが死亡
1939	○科学者アインシュタインが原爆開発勧告。米・ルーズベルト大統領へ書簡を送付 ○第二次世界大戦勃発
1941	○米：原爆開発のため科学研究開発局（OSRD）S-1委員会を発足 ○英：陸軍がSAS（特殊空挺部隊）を設立
1942	○米・ルーズベルト大統領が原爆の開発計画である「マンハッタン計画」を正式に認可。プルトニウムの生産開始 ■オタコン（ハル・エメリッヒ）の祖父がマンハッタン計画に参加 ○独：世界初の弾道ミサイル「V2」の打ち上げに成功 ○物理学者エンリコ・フェルミが原子炉で核分裂連鎖反応実験に成功 ■スターリングラード攻防戦、ザ・ボスがコブラ部隊を設立 ■コードトーカー、米軍コードトーカーの暗号作成に協力
1944	■連合国軍、ノルマンディ上陸作戦にコブラ部隊を投入
1945	○米：ニューメキシコ州アラマゴードで世界初の原爆実験 ○米：日本の広島、長崎に原爆投下 ○第二次世界大戦終結 ■ヒューイ（オタコンの父）誕生
1946	○米：汎用電子デジタル計算機「ENIAC」が公開
1947	■コブラ部隊解散 ○米：CIA（中央情報局）を設立
1950	○朝鮮戦争勃発 ■ザ・ボスが参戦。ジャックが弟子入りする
1951	○米：ネヴァダ州砂漠で地上部隊参加による原爆実験を遂行 ■ザ・ボス、同実験に参加し大量被曝
1952	○米：NSA（国家安全保障局）設立 ○米：陸軍が「第10特殊部隊グループ（10th SFG）」を設立
1953	○ソ連：フルシチョフが共産党第一書記に就任 ○ジェームズ・ワトソン&フランシス・クリック、DNAの二重らせん構造を発見
1954	○米：世界初の原子力潜水艦「ノーチラス号」進水 ○米：ビキニ環礁で水爆実験。第五福竜丸乗組員、被曝 ■同実験でネイキッド・スネークが被曝 ○ソ連：KGB（ソビエト連邦閣僚会議付属国家保安委員会）発足
1955	○科学者アインシュタイン死去 ○核兵器廃絶・科学技術の平和利用を訴えた「ラッセル＝アインシュタイン宣言」提示 ○日：広島で「第1回原水爆禁止世界大会」が開催
1957	○ソ連：世界初の人工衛星「スプートニク1号」の打ち上げに成功 ○米：ICBM（大陸間弾道ミサイル）の打ち上げに成功
1958	○米：NACA（国家航空諮問委員会）からNASA（国立航空宇宙局）誕生
1959	○フィデル・カストロ、チェ・ゲバラによる「キューバ革命」成功 ■米：有人宇宙飛行計画「マーキュリー計画」にザ・ボスが参加
1960	○米・偵察機U-2がソ連領空を侵犯 ○ソ連：キューバと「貿易援助協定」を締結 ■米・NSAの暗号解読員2名（EVAとADAM）、ソ連に亡命
1961	○米：キューバと国交断絶 ○ソ連：ユーリ・ガガーリンがヴォストーク1号で、世界初の有人宇宙飛行に成功 ■上記とほぼ同時刻、ザ・ボスが米国の有人宇宙飛行実験（非公式）で宇宙へ ○ソ連：史上最大の水素爆弾「ツァーリ・ボンバ」の爆発実験を実施 ○独：ベルリンの壁建設開始
1962	○米・U-2偵察機が、キューバにソ連製ミサイルを確認。「キューバ危機」が勃発 ■ソコロフが西側に亡命するも、ケネディ大統領とフルシチョフ第一書記が結んだ密約（ソ連のキューバ撤退の見返り）によりソ連に返還
1963	○米、英、ソ連間で「部分的核実験禁止条約」が締結 ○米・ケネディ大統領暗殺
1964	■米・CIAの特殊部隊FOXが「バーチャス（貞淑な）ミッション」、「スネークイーター作戦」を実施。ネイキッド・スネーク、ソ連領に潜入してミッションを遂行。ザ・ボスを抹殺し、「BIGBOSS」の称号を得る【メタルギア ソリッド 3 スネークイーター】 ■昏睡状態のヴォルギンがモスクワ近郊の研究施設へ移送される ■コードトーカー、ジ・エンドの死体を研究し始める ○ソ連：フルシチョフ解任
1965	○米：ベトナムに対し北爆開始 ■シギント、米・国防高等研究計画局（ARPA、後のDARPA）へ。「ARPANET」の立ち上げに関与する
1967	○中：初の水爆実験を実施
1968	■EVA、ハノイで消息を絶つ ○ソ連：チェコスロバキアに侵攻
1969	○米、ソ連間で「第一次戦略兵器制限交渉（SALT I）」開始 ○米：アポロ11号が初の有人月面着陸に成功 ○米：ARPAが「ARPANET」を開発。インターネットの基礎となる
1970	■ゼロ、「FOX」を解散 ○「核拡散防止条約（NPT）」発効 □FOXを除隊したビッグボスは南米の見知らぬ東側軍事施設に投獄され、ロイ・キャンベルと邂逅。クーデターを起こしたFOX部隊を狩るFOXHOUNDを結成し、鎮圧に乗り出す。そして戦場に投入されていた弾道メタルギアの試作機「メタルギアRAXA」を破壊（サンヒエロニモ半島事件）【メタルギア ソリッド ポータブル・オプス】
1971	○ソ連：初の宇宙ステーション「サリュート1号」の打ち上げに成功する ■ビッグボス、特殊部隊「FOXHOUND」を設立
1972	■「恐るべき子供達計画」始動。ビッグボスのクローン、イーライ（リキッド）とデイヴィッド（ソリッド）誕生 ■ビッグボス、ゼロのもとを去る ■ビッグボス、コロンビアでカズヒラ・ミラーとともに私設軍隊を組織 ○米：アポロ17号でアポロ計画終了 ○米、ソ連間で「SALT I」妥結。「第二次戦略兵器制限交渉（SALT II）」開始
1973	○米：宇宙ステーション「スカイラブ」打ち上げ ○米：地上部隊がベトナムから撤退 ■コードトーカー、ウランを代謝する始原菌を発見
1974	○「SALT II」が原則合意に至る ○インド：核実験を実施 ○日：「非核三原則」を唱えた佐藤元首相がノーベル平和賞を受賞 ■CIA中米支局ホット・コールドマンが、コスタリカにて「平和歩行（ピースウォーカー）計画」を実施。ビッグボスは私設軍隊とともに核兵器「ピースウォーカー」を破壊し、「平和歩行計画」を阻止する。その後抑止力としてメタルギアZEKEを建造したが、スパイだったパスに奪われ最後は自らの手で破壊した【メタルギア ソリッド ピースウォーカー】 ■消息不明となっていたパスが、二重スパイの疑いでサイファーに捕らえられる
1975	■サイファーに捕らわれたパスの生存を確認。彼女を助けるため、ビッグボスはキューバ南端のアメリカ軍基地に向かう。その後救出に成功し帰還するも、マザーベースでXOFの襲撃を受け、ビッグボスは負傷する【メタルギア ソリッド V グラウンド・ゼロズ】 ■ゼロ、意識不明の昏睡状態になったビッグボスをキプロスの病院に隠し、オセロットに託す ■スカルフェイス、アフリカへ。逆行進化により、声帯虫復元 ○ベトナム戦争終結
1976	■「恐るべき子供達計画」破棄。イーライ、イギリスへ渡る ■ゼロ、スカルフェイスの寄生虫により脳に障害を負う ○リチャード・ドーキンスが『利己的な遺伝子』を発表
1977	○南ア・カラハリ砂漠で地下核実験場が発見される。国際圧力により南アは実験を断念 ○米：デルタフォース（第1特殊作戦部隊D分遣隊）創設 ■ゼロ、ビッグボスのもとを訪問後、消息不明となる
1979	■イーライ、アフリカで消息を絶つ ○ソ連：アフガニスタンに侵攻。デタントの終焉 ○サンディニスタ民族解放戦線（FSLN）武装蜂起。ソモサ大統領が亡命し、「ニカラグア革命」成就
1980	○イラン・イラク戦争勃発 ■ヒューイとストレンジラブとの間にハル・エメリッヒが生まれる
1981	○米：最初のスペースシャトル「コロンビア」を打ち上げ
1982	○フォークランド紛争勃発
1983	○米：レーガン大統領、「戦略防衛構想（SDI）」を発表
1984	■XOFのマザーベース襲撃で負傷したビッグボス、およびビッグボスのファントムであるヴェノム・スネークが、キプロスの病院で目覚める。その後ヴェノム・スネークは「ダイアモンド・ドッグズ」を率い、XOFを率いるスカルフェイスの計画を阻止した【メタルギア ソリッド V ファントムペイン】 ■イーライ、アフリカに「蠅の王国」を築く
1985	○ソ連：ゴルバチョフ政権誕生。ポスト冷戦へ
1986	○米：チャレンジャー号爆発事故で、スペースシャトル計画を中断 ○ソ連：チョルノービリ（チェルノブイリ）原子力発電所で事故発生
1989	○独：ベルリンの壁崩壊 ○リベリア内戦勃発
1990	○イラク軍がクウェートに侵攻 ○東西ドイツ統一 ○米：「ヒトゲノム計画」発足
1991	○国際連合が多国籍軍をイラクに派遣、「湾岸戦争」勃発 ■リキッド（イーライ）、ソリッド（デイヴィッド）戦場へ ○ソ連、消滅。CIS（独立国家共同体）成立
1995	■特殊部隊FOXHOUNDの総司令官ビッグボス、秘密裏に南アフリカに武装要塞アウターヘブンを設立して蜂起。FOXHOUNDの新人隊員ソリッド・スネークは「TX-55 メタルギア」を破壊し、ビッグボスのファントムであるヴェノム・スネークを倒す（アウターヘブン蜂起）【メタルギア】 ■ソリッド・スネークがFOXHOUNDを除隊 ○仏、中：核実験強行 ○国連総会が「核実験即時停止決議」を採択
1996	○国連総会が「包括的核実験禁止条約（CTBT）」を採択 ○英：世界初のクローン羊「ドリー」が誕生
1997	○IBMのコンピューター「ディープ・ブルー」がチェス世界チャンピオンを破る
1999	■ビッグボスが中央アジアの小国ザンジバーランドでメタルギア改Dによる核武装を行い、キオ・マルフ博士を拉致する。ロイ・キャンベルに呼び戻された元FOXHOUND隊員ソリッド・スネークがザンジバーランドに潜入。メタルギア改Dの破壊任務を成功させ、ビッグボスを倒す（ザンジバーランド騒乱）【メタルギア 2 ソリッドスネーク】 ■ビッグボス、死亡するも「愛国者達」によって蘇生され、昏睡状態のまま隠匿される ○欧州連合の加盟11カ国で欧州単一通貨「ユーロ」を導入
2000	○「ヒトゲノム計画」の国際共同研究チームがヒトゲノムのドラフト配列を発表
2001	○米：9月11日に同時多発テロ発生 ○米：内外のテロリズムと戦うことを目的とした「米国愛国者法」が制定される
2003	○大量破壊兵器保持の疑いでイラクに多国籍軍が侵攻、「イラク戦争」勃発
2004	○パキスタンの科学者が核関連技術の国外流出に関与したことを明かす
2005	■アラスカの孤島「シャドー・モセス」で演習中の特殊部隊FOXHOUNDが武装蜂起。FOXHOUNDの元司令官ロイ・キャンベルが指揮官となり、ソリッド・スネークを単独潜入させる。ソリッドは彼らが切り札としていたメタルギアREXを破壊し、事件の首謀者であるリキッド・スネークを倒す（シャドー・モセス島事件）【メタルギア ソリッド】 ○英・ロンドン、エジプトなど世界各地で同時爆破テロが発生
2007	■反メタルギア財団「フィランソロピー」が米海軍の新型メタルギア輸送計画をつかみ、ソリッド・スネークが偽装タンカーに潜入する。しかし、時を同じくして謎の武装集団がタンカーを占拠。新型メタルギアはオセロットに奪われ、タンカーはマンハッタン沖に沈没してしまう（タンカー沈没事件）【メタルギア ソリッド 2 サンズ・オブ・リバティ】 ■海上除染施設「ビッグ・シェル」建設 ■オルガ・ゴルルコビッチの娘、サニー誕生 ○露：遠隔地における戦略爆撃機飛行を15年ぶりに再開
2008	○米・FDA（米国食品医薬品局）、クローン動物由来の食品に安全宣言
2009	■武装集団「サンズ・オブ・リバティ（自由の息子達）」が、米大統領を人質にビッグ・シェルを占拠。新生FOXHOUNDの隊員である雷電が、ビッグ・シェルに単独潜入する。雷電は武装集団を排除し、首謀者であるソリダス・スネークを倒す（ビッグ・シェル占拠事件）【メタルギア ソリッド 2 サンズ・オブ・リバティ】 ■ソリダスの遺体、「愛国者達」に回収される ■オセロット（リキッド）、アーセナルギアからG.Wを奪取
2010	■米軍及び関係するPMC傭兵部隊に対し、ナノマシン（SOP）注入開始
2011	■雷電、「愛国者達」の手からサニーを救出。ローズのもとを去り、ビッグママ（EVA）の率いる、反「愛国者達」を掲げるレジスタンスグループ「失楽園の戦士」と合流する ○米：イラク戦争終結宣言 ○日：東日本大震災および福島第一原発事故発生 ○米、露間の核軍縮条約である「新戦略兵器削減条約（新START）」発効
2012	■雷電、「愛国者達」に捕らわれ、強化骨格手術の実験に利用される
2013	■ビッグママ、「愛国者達」から雷電を救出し、ビッグボスの脳死体を回収
2014	■リキッド・オセロットが決起するとの情報を掴んだロイ・キャンベルは、オールド（ソリッド）・スネークに彼を倒すことを依頼。世界各地の戦場に潜入したオールド・スネークは目的を果たし、「愛国者達」の終わりを見届ける（ガンズ・オブ・ザ・パトリオット事件）【メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット】 ■雷電、ローズと再会して息子との対面を果たす ■ビッグボス、死去
2017	○国連総会が「核兵器禁止条約（TPNW）」を採択
2018	□民間軍事警備会社（PMSCs）「マヴェリック・セキュリティ・コンサルティング」に所属した雷電が、米国のPMC（民間軍事会社）「デスペラード・エンフォースメント」との死闘を繰り広げる【メタルギア ライジング リベンジェンス】 ○初の米朝首脳会談が行われる
2021	○「核兵器禁止条約」発効

キーワード解説

●**賢者達**：米ソ中の実力者による「賢人会議」から生まれた組織。

●**賢者の遺産**：「賢者達」が互いの資産を出し合った莫大な秘密資金。大戦後、3国で分配する手はずが、管理者のひとりであったヴォルギン大佐の父がそれを独占。彼の死後は大佐の手に渡ったが、最終的にアメリカが奪取した。

●**愛国者達**：ザ・ボスの意志を継ぐことを目的としてゼロを中心に創設された組織（※設立当初は異なる名称だったが、後に「愛国者達」と呼ばれるようになる）。冷戦以降のアメリカの政治、経済、軍事を影で支配・管理するも、ゼロの意志を継承したAIが組織の運営を受け継ぎ、形骸化された。

●**恐るべき子供達計画**：最強の兵士で「愛国者達」の象徴的存在でもあるビッグボスの遺伝子を使い、クローンを創り出す計画。

長きにわたるサーガの主役と、かかわりの深い人物たち

『メタルギア』シリーズの主人公である二匹の蛇（スネーク）が繰り広げてきた戦いと、それぞれにかかわりの深い主要人物を紹介する。

20世紀最強の兵士にしてカリスマ的存在

BIGBOSS

高い戦闘技術とサバイバル能力を備えた兵士。その優れた資質が、最強の兵士を人為的に生み出す「恐るべき子供達計画」に利用され、遺伝子を受け継いだクローンが誕生した。

▶「スネークイーター作戦」で右目を負傷。右目の眼帯が彼の象徴となる。

活躍した作品

1964 MGS3	ザ・ボスの弟子として指導を受けたのち、FOX部隊で活動。ザ・ボスを倒して「BIGBOSS」の称号を得る。
1974 MGS PW	コロンビアで国家に帰属しない傭兵を指揮し、のちにコスタリカで活動。マザーベースを築き、傭の規模を拡大する。
1975 MGSV:GZ	チコとパスを助けるため、キューバ同盟の米軍基地に潜入。任務を完遂するがマザーベースは崩壊し、瀕死の重傷を負う。
1984 MGSV:TPP	9年の昏睡状態を経て覚醒。ビッグボスに代わってヴェノム・スネークが軍を率い、スカルフェイスの計画を阻止する。
1995 MG	アウターヘブン蜂起。ヴェノム・スネークがビッグボスのファントムとしてソリッドと戦う。ヴェノム・スネークは戦死。
1999 MG2	FOXHOUNDの前司令官を辞任後、ザンジバーランドに軍事政権を樹立。ソリッドに敗れ、「愛国者達」に回収される。
2014 MGS4	世界を管理するAI「J.D（ジョン・ドゥ）」に昏睡状態にされていたが復活。ゼロを葬り、その生涯を終える。

BIGBOSS
（ネイキッド・スネーク）

「伝説の英雄」と呼ばれるザ・ボスの最後の弟子。ゼロ少佐が創設した特殊部隊FOXに所属し、ザ・ボスの抹殺任務を成し遂げ、米国政府から「BIGBOSS」の称号を得る。

不可能を可能にしてきた潜入任務のスペシャリスト

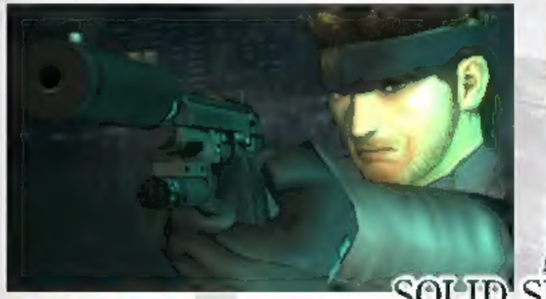
SOLID SNAKE

ビッグボス、リキッド、ソリダスの3人、そしてメタルギアと呼ばれる兵器と死闘を繰り広げ、世界を救ってきた男。遺伝子操作の影響で急速に老化が進行し、『MGS4』では老人のような姿になりながらも、最後の任務をやり遂げた。

◀▲任務を淡々とこなすクールな性格。『MGS4』では"歩く殺戮兵器"になるという宣告を受ける。

活躍した作品

1995 MG	アウターヘブンに潜入。メタルギアを破壊し、ビッグボスのファントムとして立ちはだかるヴェノム・スネークを倒した。
1999 MG2	ビッグボスが中央アジアに築いた、独立武装要塞国家ザンジバーランドに潜入。ビッグボスの野望を打ち砕く。
2005 MGS	リキッドの率いるFOXHOUNDが、シャドー・モセス島の核兵器廃棄施設で蜂起。リキッドを倒し、テロを鎮圧する。
2007-9 MGS2	偽装タンカーに潜入するが一時行方不明に。2年後、ビッグ・シェルに潜入し、雷電と協力してソリダスの計画を阻止。
2014 MGS4	リキッド・オセロット決起の情報を受け、老化が進行したソリッド（オールド）・スネークが、最後のミッションに挑む。



SOLID SNAKE
（ソリッド・スネーク）

「恐るべき子供達計画」により、ビッグボスの体細胞から作られたクローン。IQ180で6カ国語に精通。知力、体力、洞察力に優れ、ダンボール箱に人並み以上の愛着を持つ。

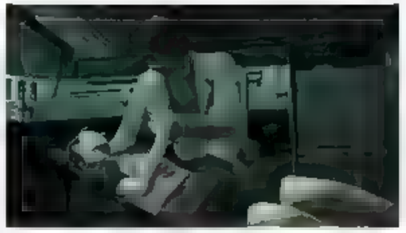
第二次世界大戦当時、「コブラ部隊」を組織して連合国を勝利に導いた英雄。のちに極秘の任務を受け、ソ連に亡命する。ビッグボスは彼女が戦いの術を教えた弟子。

▲「スネークイーター作戦」でソ連に潜入してきたネイキッド スネークと戦い、その意志を彼に託す。

作品によって所属を変えて暗躍してきた人物。時には敵、時には味方となり、二匹の〝蛇〟の物語に深くかかわる者として重要な役割を担ってきた。

▲ネイキッド スネークとの戦いを経てリボルバー拳銃の使い手になるなど、彼の影響を多大に受ける。

『MGS』で、メタルギアREXを開発した科学者として登場。ソリッド スネークに助けられて以降、無線を通じ、豊富な知識と技術で彼の潜入任務をサポートしてきた。



▲『MGS2』では、年の離れた最愛の妹エマと再会。しかし戦いの最中、大きな悲劇がふたりを襲う。

元自衛隊員で、米軍将校と日本人女性の間に生まれた日系人。コロンビアの反政府組織で教官をしていたが、ビッグボスに敗れてスカウトされて以降、彼のそばで活躍。

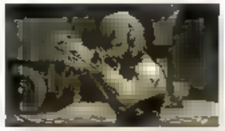
▲ガルベスとバスのたくらみを知りながらもこれを利用し、自分たちの軍隊の拡充をもくろむ。

(※1)「オタコン」の名称は、アジアのポップカルチャーを紹介するアメリカのイベント「OTAKON」に由来。

ソリッド・スネークの元上官で、彼が心を許せる戦友。普段は冷静沈着だが、娘のメリルにかかわると判断に揺らぎが生じる。

◀『MGS2』で登場した大佐は外見こそ酷似しているが、Aがキャンベルを模した偽物。

『MGS2』のもうひとりの主人公。作中でソリッド・スネークに助けられ、彼の人間性に触れて大きな影響を受ける。

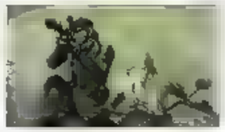


◀『MGS4』では「今度は俺が守る」と、自らの身を顧みず、スネークのために戦った。

特殊部隊FOXの司令官で、ネイキッド スネークの上官。その後の物語で重要となる組織「愛国者達」の中心人物でもある。

◀「バーチャスミッション」「スネークイーター作戦」でスネークの活動をサポート。

ネイキッド・スネークを導く女スパイ。『MGS4』では「ビッグママ」としてソリッド・スネークに助力した。



◀「スネークイーター作戦」でネイキッド スネークと接触。その活動をサポートした。

「恐るべき子供達計画」で生み出されたビッグボスのクローン。『MGS』でテロを計画し、ソリッド スネークに阻止された。

◀FOXHOUNDを率いてシャドー モセス島で武装蜂起。核兵器廃棄所を占拠。

「恐るべき子供達計画」により生み出されたビッグボスの完全なクローン。元対テロ訓練部隊デッドセルを率いてテロを実行。

◀アメリカを影から支配する「愛国者達」を突き止めて倒し、自由を手に入れようとした。

THE WORLD OF

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

［ 世界・物語編 ］

ふたつの潜入任務、そして「愛国者達」の陰謀

ソリッド・スネークが任務に挑む「タンカー沈没事件（タンカー編）」。
雷電が任務に挑む「ビッグ・シェル占拠事件（プラント編）」。
新型メタルギアを巡り錯綜するさまざまな思惑と、それを覆う〝偽装〟。
そして、その裏に潜む「愛国者達」の計画とは――
ここでは、『MGS2』の登場人物と彼らが織りなすドラマについて解説する。

『MGS2』ストーリー概要

ふたりの主人公が紡ぐ新型メタルギアと「愛国者達」を巡るドラマ

『メタルギア』シリーズを通じて暗躍する「愛国者達」。その存在が初めて明言された『MGS2』の物語を振り返る。

年齢も立場も異なるふたりの主人公

本作の物語は、伝説の傭兵ソリッド スネークが任務にあたる「タンカー編」と、その2年後、新人隊員の雷電が活躍する「プラント編」の2部構成で展開。年齢、立場、目的などが異なるふたりが、「愛国者達」が仕組んだ陰謀に立ち向かっていく。

タンカー編
主人公
ソリッド・スネーク
2007

来たる情報社会で起こりうる問題を提起

AIによる情報操作を取り上げ、現代のSNS社会での問題点や怖さにも通じる内容を描いた本作。「MEME（文化的遺伝子）」をテーマに、「後世に何を残すべきか、何を伝えるべきか？」と、プレイヤーに問うドラマを展開する。

プラント編
主人公
雷電
2009

『MGS2』ストーリー「タンカー沈没事件（タンカー編）」

※ここからの5ページは『MGS2』のストーリー解説となる。ネタバレを多分に含むため、これから初めて『MGS2』をプレイする人はゲームクリア後に閲覧することをオススメする。

ハドソン川を航行中の偽装タンカーへ単身潜入

反メタルギア財団「フィランソロピー」で活動していたスネークとオタコンは、新型メタルギアの情報を入手。スネークは単独で偽装タンカーに潜入する。

◀スネークがタンカーに降り立ったとき、謎の武装集団がヘリで出現。瞬く間にタンカーを占拠した。

▶武装集団は各所に爆弾を仕掛け、厳重に警備していた。スネークは船内に潜入し、操舵室へと向かう。

▲戦闘後、謎の武装集団がゴルルコビッチ大佐の部隊だと判明。彼らの狙いもメタルギアだと確信し、スネークは船倉へ向かう。

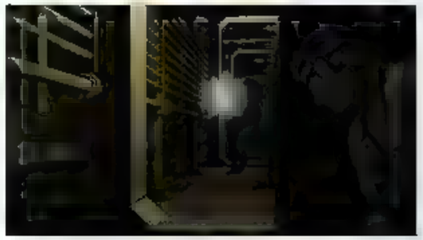
強風が吹き荒れる甲板にてオルガと -対 -の勝負

航海甲板ウィングで部隊長と思われるオルガと遭遇。スネークは無力化を試みるが、仕込み銃（スカート アイテム）でスキを突かれ、そのまま銃撃戦へ突入する。

機関室を経由して新型メタルギア"RAY"の眠る船倉へ

機関室から第二甲板右舷を進むと、敵兵の一団と遭遇。スネークはこれを撃退し、メタルギアRAYが格納されていると思わしき船倉へと進む。

▲機関室には、セムテックス爆弾が仕掛けられていた。その制御装置を破壊し、機能を停止させて突破。

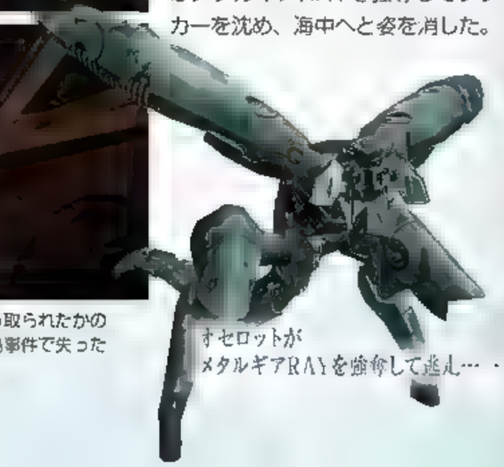


▲船倉に繋がる通路を警備していた敵兵の一団と交戦。身を隠せる場所が限られていて苦戦を強いられる。

第二船倉でメタルギアRAY開発の証拠を押さえる

第二船倉まで潜入し、メタルギアRAYの写真を撮影してオタコンに送信すると、オセロットが登場。彼はメタルギアRAYを強奪してタンカーを沈め、海中へと姿を消した。

▲オセロットはまるでリキッドに精神を乗っ取られたかのような言動を見せる。彼はシャドーモセス島事件で失った右腕にリキッドの右腕を移植していた。



『MGS2』ストーリー「ビッグ・シェル占拠事件（プラント編）」

海上プラント「ビッグ・シェル」へ雷電は海中から単独潜入を試みる

「タンカー沈没事件」の2年後。海上に建設された「ビッグ　シェル」をテロリストが占拠し、大統領を人質に多額の現金を要求。新生FOXHOUNDの雷電は、武装解除と人質救出のため現地へ潜入する。

▲大佐の指示のもと、恋人ロ　ズのサポートを受け、雷電は海底ドックから「ビッグ・シェル」に潜入。

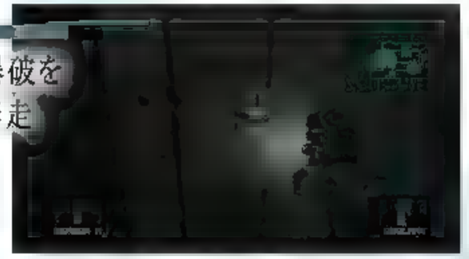
プリスキンと名乗る男との邂逅と協力

変電室で雷電は、テロリストの　味である元対テロ特殊部隊「デッドセル」のヴァンプと遭遇。そこに現れたプリスキンと名乗る男と応戦するが逃げられる。

▲人間離れした身のこなしで銃撃を回避し、次々とSEAL10の隊員たちを殺害するヴァンプ。施設に踏み込んできたプリスキンも歯が立たなかった。

突入の報復によるプラントの爆破を防ぐためC4爆弾の無力化に奔走

食堂で爆弾処理の専門家スティルマンを保護し、C4爆弾の処理方法を教えてもらう。そしてビック・シェルの爆破を阻止するため、仕掛けられた爆弾をプリスキンと手分けして処理していく。



▲敵兵を排除し「冷却スプレー」で爆弾を無力化していく。だが、センサーに反応しない爆弾の存在が明らかに。

幸運の女神と呼ばれるデッドセル元リーダーとの闘い

雷電が爆弾処理中、罠にかかりスティルマンが死亡。そして最後の爆弾を処理して戻ると、デッドセルのリーダーだったフォーチュンが現れる。応戦するも、弾丸が彼女に当たることはなかった。

▲フォーチュンは無傷だったが、続いて現れたヴァンプに命中。彼女が攻撃を止めたスキに、雷電はその場を離れた。

▲ファットマンの爆弾をすべて処理したと思われたが、じつは身体に最後のひとつを隠していた。

C4爆弾を操る爆弾Eファットマンと対峙

フォーチュンとの戦闘中、大佐から連絡が入り、ファットマンがヘリポートに爆弾を仕掛け、その処理に雷電を指定したと伝えられる。雷電はヘリポートに急行し、爆弾を処理。その後、ファットマンと対決し、彼を倒す。

ミスターXを名乗る忍者のサポート

雷電は忍者からもらった「野戦服」で変装し、大統領の居場所を知るエイムズと接触。オセロットに変装を見破られるが、忍者に助けられて逃走する。

▲スネークから提供された「スティンガー」でハリアーを撃墜。そこにメタルギアRAYが現れ、ソリダスを助けた。

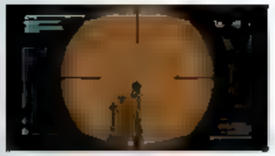
プリスキンの正体がソリッド・スネークだと判明ソリダスが操る「ハリアー」を撃破

大統領を救出するため、シェル2を目指す雷電。連絡橋に仕掛けられた複数の爆弾を無力化するが、そこにテロの首謀者であるソリダス・スネークが登場。ハリアーで攻撃を仕掛けてくる。

シェル2への侵入とエマとの接触

大統領と対面。大統領は「愛国者達」という組織の存在と、ビッグ・シェル全体が新型メタルギア「アーセナルギア」であることを明かした後、オセロットに射殺される。雷電はアーセナルギアをウィルスで止めるためエマのもとへ。

▲大統領は雷電にアーセナルギアの止め方を伝え、コンピューター・ウィルス入りのディスクを渡す。



ヴァンプの急襲とエマの死アーセナルギアは出撃準備へ……

雷電はエマと合流し、「愛国者達」が情報統制によって世界を支配しているという話を聞く。電算室に向かう途中、エマがヴァンプに襲撃されて重傷に。それでもエマは入力準備を完了させ、ウィルスをアーセナルギアのAIへロードするが、90パーセントで止まってしまう。エマは息を引き取り、ソリダスの手によってアーセナルギアは出撃準備に入る。

アーセナルギア内部への潜入明かされていく事件の真相

スネークとオルガに捕まり、全裸で拘束される雷電。その後オルガに拘束を解かれ、アーセナルギア内部へ潜入を試みる。

▲突如言動が狂う大佐たち。大佐は実在せず、「愛国者達」が雷電を操るために生み出した幻影であることなど、事件の裏に潜む巨大な陰謀が明らかになっていく。

▲最後には、「愛国者達」がソリダスをも手駒とし、AIの限界性能試験を行っていたことが明かされる。すべての黒幕である彼等との決着は『MGS4』で。

量産型メタルギアRAYとの激戦そしてソリダスとの決着——

量産型メタルギアRAYとの戦いの後、「愛国者達」のAI「G.W」はエマのウィルスで崩壊し、アーセナルギアはマンハッタンに座礁。雷電はソリダスと対決し、戦いに終止符を打つ。

『MGS2』キャラクターファイル

CHARACTER FILE 01

SOLID SNAKE

▸ソリッド・スネーク

不可能を可能にしてきた 元FOXHOUND隊員

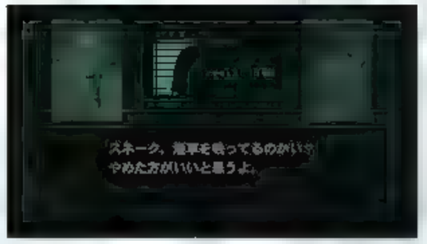
過去3度にわたり、メタルギアの脅威から世界を救った伝説の英雄。シャドー・モセス島事件後、オタコンとともに反メタルギア財団「フィランソロピー」に身を置き、世界に拡散したメタルギア技術の根絶を行っていた。本作では遺伝子操作の影響で老化が進行中。新人の雷電を諭したり、フォローしたりする場面もあり、さらにベテランの風格が漂う男に。

▲ときにはこのようなフランクな一面を見せることもある。

「言葉を信じるな
言葉の持つ意味を信じるんだ」

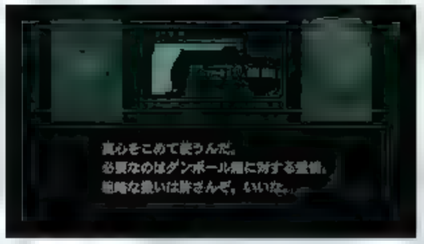
// SNAKE ANALYSIS //

タバコは任務中でも欠かさない



▲「タンカー編」で「煙草」を装備してオタコンと通信すると、やめることを勧められる。スネークは他人に迷惑はかけていないと反論。だが、橋の上でのポイ捨て行為がバレており、言葉に詰まる。

ダンボールへの愛が止まらない



▲「プラント編」でダンボール箱を装備してプリスキン（スネーク）と通信すると、その有用性や効果を情熱的に語られ、ダンボールを愛するスネークの一面を再確認できる。

CHARACTER FILE 02

RAIDEN

▸雷電

VR訓練で優秀な成績を残す FOXHOUNDの新人隊員

ビッグ・シェルで発生したテロ事件に対処するため、単独で現地に潜入する特殊部隊FOXHOUNDの新人隊員。物語の終盤で、潜入任務におけるあらゆる行動が「愛国者達」に仕組まれていたことを知り、さらにソリダスに拾われて「チャイルドソルジャー」として育てられた過去とも向き合うことになって、自分を見失いかける。しかし、スネークやローズに助けられて自分を取り戻し、大きな成長を遂げた。

▲オルガ（忍者）から託された刀の使い方を短時間の修練で学習。すぐに実戦で使いこなし、ソリダスを討ち果たした。そして刀は、のちの雷電を象徴する武器となる。

「自分の名前は自分で決める
俺の生き方も
そして次の世代に
伝えることも」

// RAIDEN ANALYSIS //

恋人のローズの手料理にトラウマを抱える

▲「ソリューション」を装備してプリスキン（スネーク）と通信すると、「できることならローズの手料理よりもずっとこのソリューションで過ごしたい」と吐露。『MGS4』ではキャンベルもこの手料理の犠牲者に。

▷思わぬところからカツラ疑惑が持ち上がる

▲オイルフェンスを進むエマに「指向性マイク」を向けると「あの髪の毛は何か怪しいな…」とつぶやく。ちなみに、特定条件のクリア特典として、雷電には3種類の「ウィッグ」を用意している。

CHARACTER FILE 03

OTACON (HAL EMMERICH)

▸オタコン※1（ハル・エメリッヒ）

スネークの理解者でよき相棒として
危険な行動をともにする技術者

かつてアームズ・テック社に在籍し、シャドー・モセス島でメタルギアREXを設計・開発していた天才技術者。「プラント編」では彼が犯した過去の不徳と、血のつながらない妹エマの存在が判明。だが、エマとの再会もつかの間、ヴァンプに襲われた傷で彼女は息絶え、悲しみに暮れる。ストーリー終盤ではヘリで人質を救出。その後も無線によるサポートを続け、雷電に大佐が実在しないという事実を告げる。

▲スネークに人質の救出を託され、悲しみを乗り越えてやり遂げた。

「目的はあくまで
新型メタルギア開発の
証拠を集めて――公開することだ」

OTACON ANALYSIS

意外とおちゃめな性格の持ち主

▲「タンカー編」でメタルギアRAYの写真を送信する際、別の被写体（P.84を参照）を撮った写真を送信すると、オタコンがおもしろい反応を見せる。このシーンにはデフォルメされたドット絵のオタコンも登場。

高い情報分析能力でサポート

▲ストーリー終盤、様子がおかしくなった大佐に代わりオタコンがサポートを行う。量産型メタルギアRAYの性能、天狗兵の能力、大佐やGWのことなど多くの情報を的確に伝える。

CHARACTER FILE 04

COLONEL

▸大佐

ビッグ・シェル潜入作戦を指揮する
特殊部隊FOXHOUNDの作戦司令官

FOXHOUNDの司令官として登場するが、その正体は「S3計画（社会の思想的健全化のための淘汰）」を遂行するため、「愛国者達」のAIであるGWが雷電の脳内に生み出した幻影。「愛国者達」の意図に従って雷電に指示を下し、一連のテロ事件を解決させる役割を与えて動かしていた。ストーリー終盤にエマの作ったワーム・クラスターの影響で暴走。その後、S3計画の全容を雷電に告げる。

▲ストーリー終盤までは、雷電を導くよき司令官であったが　。

「これは一種の
ロール・プレイングなのだ。
役割を果たせ！
役割を演じきるのだ」

COLONEL ANALYSIS

AI人格とは思えないほど多彩な反応

▲敵兵の立小便を浴びた雷電を慰めたり、女性用トイレに入ったことに呆れたり、ローズのコスプレを願ったりと、AIが作り出した人格とは思えない対応を見せる。雷電も人間との会話だと信じ切っていた。

AIが暴走し、さまざまな反応を見せる

▲エマのワーム・クラスターを受けてAIが暴走し、常軌を逸したセリフで雷電に語り掛ける大佐。なかには「任務は失敗に終わった！ 今すぐ電源を切れっ！」といった、プレイヤーに向けたようなセリフも。

（※1）「オタコン」の名称は、アジアのポップカルチャーを紹介するアメリカのイベント「OTAKON」に由来。

CHARACTER FILE キャラクターファイル 05

ROSEMARY

▸ローズマリー

「２年前……あなたに初めて会った
フェデラルホール……
あれは偶然ではないの」

雷電の恋人であり作戦任務を
サポートするデータ・アナリスト

雷電の恋人であり、各種データ処理の専門家。作戦に参加予定だったオペレーターが事故に遭ったという理由で代役を務めるが、じつは「愛国者達」に雇われて雷電に近づき、その行動を監視・報告していたことが明かされる。大佐がAIだと判明したあと、雷電はローズも存在しないのではないかと疑問視したが、ラストで無事再会を果たした。『MGS4』では、このとき彼女が身ごもっていた子どもが登場する。

▲コードネームの「雷電」ではなく、「ジャック」と呼び彼を支える。

// ROSEMARY ANALYSIS //

最初は任務のために雷電に接近

▲家族のことや子どものころのことなど、何も話してくれない雷電に対して多少強引になってしまうことも。「愛国者達」からの任務で近づいたが、２年間をともに過ごすうち雷電のことを本気で想うように。

AIに通信を乗っ取られる

▲ＧＷ暴走後、本物のローズとの通信は「愛国者達」に切断され、AIのローズへと切り替えられてしまう。AIの大佐と同じくAIのローズの言葉もかなり辛辣なものとなり、雷電を困惑させた。

CHARACTER FILE キャラクターファイル 06

EMMA EMMERICH

▸エマ・エメリッヒ

「コンピュータがどうやって
動作しているのか、
あなたは知っているの？」

オタコンの義妹でもある
天才システムプログラマ

オタコンの義妹で、彼には「EE」と呼ばれる。コンピュータ分野の天才で、アメリカ海軍が進める極秘プロジェクトに参加、世界規模の情報統制を行う超大規模情報処理システム「ＧＷ」の開発に携わる。ソリダスが起こしたテロ事件の渦中で重傷を負い、オタコンとの再会を果たすも、そこで永遠の別れを迎える。

▲髪留め代わりにヌンチャクを頭に刺している。

▲ＧＷを止めるため雷電と移動中、ヴァンプの襲撃に遭い、重症を負ってしまう。

// EMMA ANALYSIS //

エメリッヒ家の呪い

▲オタコンは祖父、父、自分が核開発に携わっていることを“呪われた家系”と表現し、エマだけは核開発とは無関係でいてほしいと願っていた。だがエマは想いを寄せるオタコンを追うため同じ道を選ぶ。

水に関する過去のトラウマ

▲エマは６歳のときに、プールで義父（ヒューイ）の心中に巻き込まれたことで、水を恐れるようになる。そのときオタコンはエマの母と情事にふけっていてそれに気付かず、エマは大きな心の傷を負ってしまう。

CHARACTER FILE 07 IROQUOIS PLISKIN

▸イロコィ・プリスキン

名前と所属を偽装してプラントに潜入した謎多き人物

▲「イロコィ」は、アルゴンクイン語で毒蛇という意味だと教えてくれる。

▶ハリアー2戦の際には「スティンガー」を雷電に投げ渡した。

「プリスキン中尉」と名乗り雷電の前に現れたが、正体はソリッド・スネーク。フィランソロピーが掴んだ新型メタルギアの情報を確かめるべくビッグ・シェルに潜入。その後、爆弾処理やハリアー2との戦闘で雷電をサポートする。スティルマンには「SEAL 10の別動隊」であると語っていたが、その言動から海軍の人間ではないと見破られていた。

CHARACTER FILE 08 NINJA

▸忍者

雷電の潜入ミッションをサポートする正体不明の存在

▲「シャドー モセス島事件」に登場したサイボーグ忍者を思わせる言動とアクションで活躍する。

神出鬼没の立ち回りを見せる謎の存在。その正体はオルガで、「愛国者達」に我が子を取り上げられ、雷電が死ぬと娘も死ぬと告げられて協力を強いられていた。時には無線で、時には刀を武器に窮地を救うなど、雷電のミッションをサポート。終盤にはスネークと雷電のアーセナルギアへの潜入を裏で手引きした。

▶雷電に「野戦服」を提供して潜入をサポート。彼が集会場でオセロットに詰め寄られた場面では、姿を現し逃亡を助けた。

CHARACTER FILE 09 PETER STILLMAN

▸ピーター・スティルマン

あらゆる爆発物に精通する爆弾処理の専門家

▲「冷却スプレー」による爆弾の一時的な凍結処理を、雷電とブリスキンに教授。各所の処理をふたりに託した。

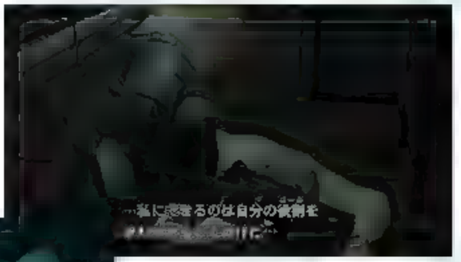
海軍爆発兵器処理学校（通称インディアンヘッド）の教官で、ニューヨーク市警爆弾処理班の顧問も務める、爆弾処理における超一流の技術者。ビッグ・シェルに仕掛けられた爆弾を解体するため、海軍の特殊部隊とともにやってきた。デッドセルのファットマンはかつての教え子で、仕掛ける側と解体する側の攻防が展開した。

▶過去の出来事で、世間を欺いていたことが発覚。その償いをするべく自ら爆弾処理に向かうが、判断を誤って爆死する。

CHARACTER FILE 10 JAMES JOHNSON

▸ジェームズ・ジョンソン

ある目的でビッグ・シェルを訪れた最高権力者



▲核発射阻止のため死を選ぶが、雷電に拒まれ、オセロットに射殺された。

◀大統領の死は"役割"を演じた結果だったとのちに判明。

アメリカの現大統領。ビッグ・シェルを視察中、テロリストに拉致されて人質になるが、じつはこの場所で開発中のアーセナルギアを手に入れ、それを取り引き材料に「愛国者達」の一員になろうと、ソリダスと結託していたことが判明する。しかし、ソリダスが[redacted]で「愛国者達」との闘争を望んでいたことを知って関係を断ち、施設内に監禁されていた。

CHARACTER FILE 11 キャラクターファイル

SOLIDUS SNAKE

ソリダス・スネーク

「『自由の息子達』になるのだ！」

「愛国者達」の支配からの解放を目指したビッグボスのクローン

ソリッド、リキッドと同じく「恐るべき子供達計画」で生み出されたビッグボスのクローン。ジョージ・シアーズのワークネームで第43代アメリカ大統領を務め、裏ではオセロットを使ってシャドー モセス島事件を起こした。その4年後、デッドセルのメンバーとゴルルコビッチの兵士を手駒としてアーセナルギアを手中に収め、「愛国者達」の支配からの解放を目指した。

◀「愛国者達」のリストを手に入れ 順番に抹殺しようと計画する。

SOLIDUS ANALYSIS

幼少期の雷電を指導

▲1980年代に雷電の両親を殺害して彼を誘拐。6歳ごろから銃を握らせて少年兵として育て上げた。理由は「我々が創られたものか、否か」を確認するためだと語る。雷電とは、その時以来の再会となった。

人工筋肉を採用した最新式の強化服

▲体を覆う外骨格の表面と内部には無数のセンサ が神経のように張り巡らされていて、衝撃を感知すると瞬時に人工筋肉が収縮する。そのため断ち切ることは困難で、受けるダメージも最小限に留められる。

CHARACTER FILE 12 キャラクターファイル

FORTUNE

フォーチュン

「戦場で幸運を使い果たす女…そして 死を拒絶された女」

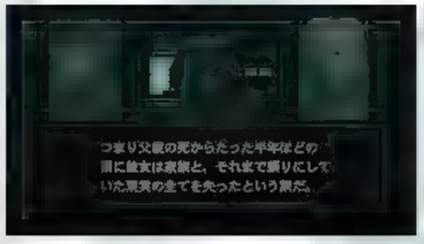
「幸運の女神（フォーチュン）」の名で呼ばれる電磁砲（レールガン）の使い手

戦場で弾が当たらないことから"幸運の女神（フォーチュン）"と呼ばれるデッドセルのリーダー。本名はヘレナ・ドルフ・ジャクソン。父スコット・ドルフの命を奪った「タンカー沈没事件」の首謀者とされたスネークに復讐を誓う。だが、事件は「愛国者達」のSS計画の一環で、幸運の理由も彼らの兵器によるものだった。最後は弾丸に倒れるが、絶命の間際に奇跡を起こす。

▲電磁波兵器の効果により、彼女を狙った弾丸はことごとくそれる。

FORTUNE ANALYSIS

日常は不幸の連続



▲父親の死に加えて、デッドセルの元メンバーだったジャクソン大佐が投獄後に獄死。さらに母親の自殺や自身の流産、そしてデッドセルの壊滅と続き、フォーチュンは短期間で家族と居場所を失ってしまう。

使用武器は試作品のレールガン

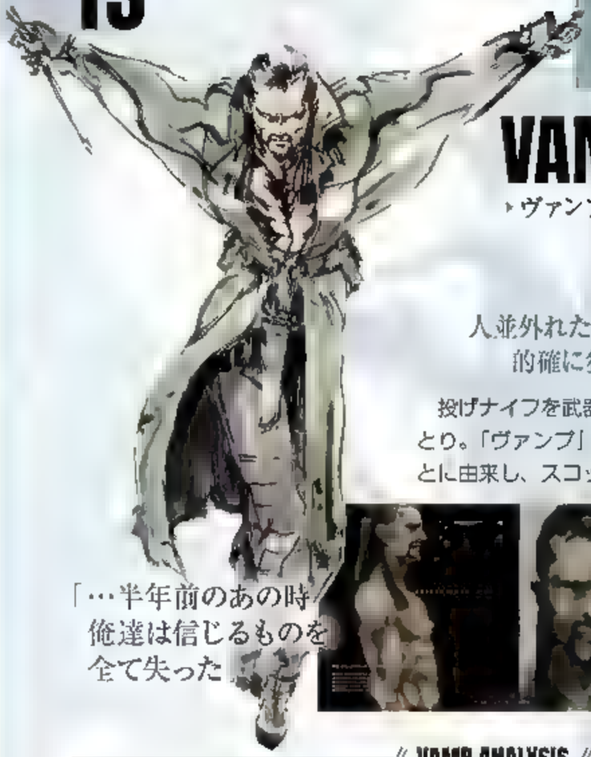
▲火薬を使わず磁力で砲弾を加速し、超高速で撃ち出す武器。多くの問題が解決されておらず、暴発の危険性も高いため実用化はされていないが、フォーチュンはそれを使いこなす。

CHARACTER FILE [キャラクターファイル] 13

▲水中でも俊敏に動くなど、人智を越えた身体能力で雷電を追い詰める。

VAMP

▸ヴァンプ



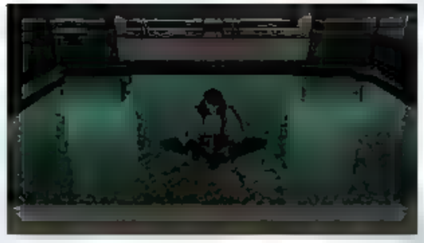
人並外れた敏捷性と運動能力を持ち
的確に獲物を狩るナイフ使い

投げナイフを武器に戦うデッドセルのメンバーのひとり。「ヴァンプ」の名は、バイセクシャルであることに由来し、スコット ドルフの愛人だったと噂されている。生まれはルーマニアで、幼いころに爆弾テロに遭い、自分と家族の血をなめて命をつないだ経験を持つ。そしてそれ以降、血をすするようになる。

「…半年前のあの時
俺達は信じるものを
全て失った」

// VAMP ANALYSIS //

超人的な身体能力



▲額に銃弾を受けても目を覚まし、人間が浮かぶことのできない生物反応槽から生還するなど、人間離れした身体能力を持つ。その身体に隠された秘密はヴァンプが再登場する『MGS4』の物語で明らかになる。

▸銃撃すらも回避

▲つぎに相手がどこを狙って撃つか？ ヴァンプはそれを相手の筋肉の動きから予測し、銃口の方向から弾筋を見極めて回避する。SEALS隊員たちと対峙した際にも、弾丸を難なく避けて彼らを一掃している。

CHARACTER FILE [キャラクターファイル] 14

FATMAN

▸ファットマン

10歳で原爆を組み立てた
天才爆弾マニア

海軍爆発兵器処理学校の教官スティルマンとは親子同然の関係で、彼からノウハウを学んだ巨漢の爆弾魔。アーティストを自称し、自身の美学として爆弾に香水を振りかける。デッドセルの一員ではあるが、スティルマンとの対決の機会を作るという条件で「愛国者達」に協力。雷電の実力を見極めるための試験官の役割をしていた。

「俺の望みはただ1つ
爆弾界で伝説になること」

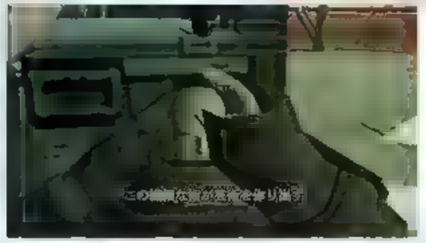
▶ローラーブレードを駆使し、高速で戦場を移動する。

// FATMAN ANALYSIS //

爆発から身を守るボムブラストスーツ

▲ファットマンの着ているボムブラストスーツは爆発の衝撃などから身を守ることができる防護服。非常に頑丈で、かなりの重量になるが、ローラーブレードを履いているためにファットマンの機動力は高い。

自慢は指先が細くて長いこと



▲ファットマンは指先が女性のように細く綺麗で、それを何よりの自慢にしている。いつも手をかざしてマニキュアを塗るなど、指の手入れに余念がなく、それも彼なりのこだわり（美学）である。

CHARACTER FILE [キャラクターファイル] 15

REVOLVER OCELOT

▸リボルバー・オセロット

「手元が狂った…
…とでも言っておこう」

▶直接戦う場面はなかったが、前作に比肩する重要な役割を果たす。

セルゲイ、ソリダス、そして
「愛国者達」に加担しつつ
静かに機会を待つ孤高の山猫

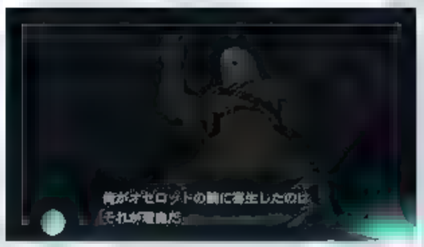
サイボーグ忍者に右腕を切断され、リキッド・スネークの右腕を移植して復活した元FOXHOUND隊員。「愛国者達」の指示で「タンカー編」ではメタルギアRAYを強奪。「プラント編」ではソリダスに協力しつつ、裏でS3計画（Solid Snake Simulation）を進め、「シャドー・モセス島事件」の再現に暗躍。のちにそれも「愛国者達」が進めるS3計画（Selection for Societal Sanity）の演習だと明かされるが、そのときにはメタルギアRAYに乗りアーセナルギアから姿を消していた。

// OCELOT ANALYSIS //

オセロットが進めていたS3計画

▲オセロットは、新兵でも老兵の戦果を挙げることができる錬成プログラムを作るためのデータ収集を目的として、「シャドー　モセス島事件」の状況を再現するべく暗躍していた。

右腕から侵食するリキッドの人格

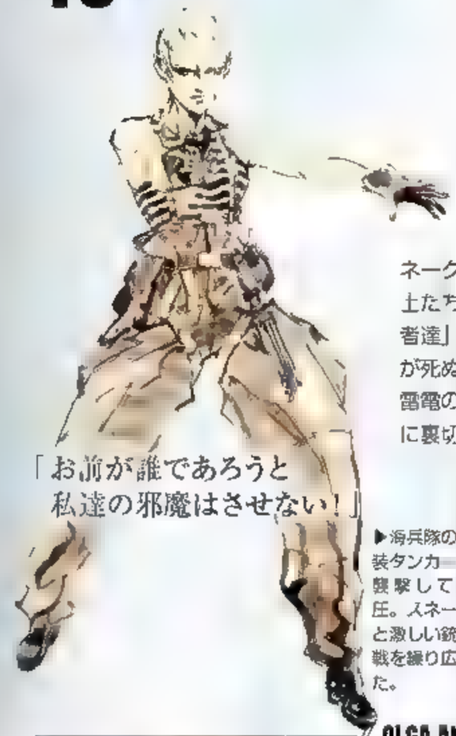


▲『MGS』のオセロットとは異なり、さまざまな場面において、リキッドに肉体と精神を乗っ取られたかのような振る舞いを見せる。詳しくはP.46のリキッドオセロットの項目を参照。

CHARACTER FILE [キャラクターファイル] 16

OLGA GURLUKOVICH

▸オルガ・ゴルルコビッチ



「お前が誰であろうと
私達の邪魔はさせない！」

幼少から軍隊の中で育ち
父を支えてきた女戦士

セルゲイ・ゴルルコビッチの娘で、優秀な戦士。「タンカー編」では身重でありながら父とともに偽装タンカーを襲撃し、スネークと戦い敗北する。「プラント編」では隊の兵士たちとともにソリダスに合流。そのとき、「愛国者達」に生後間もない我が子を取り上げられ、雷電が死ぬと子供も死ぬと告げられていた。そのため、雷電の活動を忍者の姿でサポートするも、ソリダスに裏切り行為がバレて、最後は射殺される。

▶海兵隊の偽装タンカーを襲撃して制圧。スネークと激しい銃撃戦を繰り広げた。

// OLGA ANALYSIS //

父親譲りの射撃と体術の腕前

▲スネークとの戦いで、ナイフの柄の部分から弾丸を発射する仕込み銃を使用。父が旧ソ連のGRU（参謀本部情報総局）の大佐だったこともあり、幼いころから射撃と体術の訓練を受けていた。

サイボーグ忍者さながらの身体能力の高さ

▲雷電が危機に陥ったとき、颯爽と現れてその逃走を手助けした。このとき、放たれた銃弾を刀で弾くなど、「サイボーグ忍者」に匹敵するほどの高い身体能力とキレのある動きを見せつける。

CHARACTER FILE キャラクターファイル 17

SERGEI GURLUKOVICH

▸セルゲイ・ゴルルコビッチ

新型メタルギアを狙ってタンカーを襲うGRUの元大佐

シャドー　モセス島事件の際、オセロットを通じてFOXHOUNDに合流しようとしていたGRUの元大佐。私兵部隊を率いてアメリカ海兵隊の偽装タンカーを襲撃し、ロシアの再建のために「メタルギアRAY」の強奪を計画する。タンカーを制圧するまでは手はず通りに進んだが、その後、オセロットの裏切りにより「メタルギアRAY」を奪われ、タンカーとともに沈む。

▲身重ながら作戦に参加した娘を気遣う、優しい父親としての一面もあった。

◀故郷がアメリカに金で買われたことを恨み、その復讐の機会を待っていた。

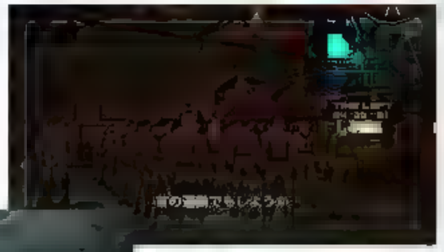
CHARACTER FILE キャラクターファイル 18

SCOTT DOLPH

▸スコット・ドルフ

「メタルギアRAY」輸送の任に就く海兵隊司令官

アメリカ海兵隊司令官。試作段階の「メタルギアRAY」の演習を行うため、偽装タンカーで演習地へ向かう。その途中、「メタルギアRAY」の存在意義や自分たちが負う使命の重さを、整列させた海兵隊員の前で熱く語った。デッドセルのフォーチュン（ヘレナ・ドルフ・ジャクソン）は彼の娘。また、ヴァンプとは愛人関係とも噂されている。



▲演説の途中で休憩を挟み、隊員たちに首の運動をうながす場面も。

◀セルゲイとオセロットに襲撃され、タンカーもろとも海に沈んだ。

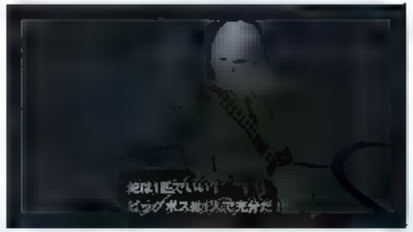
CHARACTER FILE キャラクターファイル 19

LIQUID OCELOT

▸リキッド・オセロット

リキッドの人格が発現したオセロット

『MGS』でサイボーグ忍者に右腕を切断されたオセロットは、事件後にリキッド・スネークの右腕を移植。ふたたびスネークの前に姿を現した彼は、リキッドに精神を乗っ取られたかのような振る舞いを見せる。その大胆不敵な態度や言動はリキッドそのもので、ソリッド・スネークに対して挑発的な姿勢で立ち振舞う。そして物語終盤、彼はソリダスと「愛国者達」を裏切り、メタルギアRAYを操縦して海の彼方に消えた。ちなみにオタコンにアーセナルギアの情報を流し、スネークを呼び寄せたのは彼である。彼のその後の動向と、"リキッドの人格"にまつわる真実は、『MGS4』で明かされることになる。



▲「愛国者達」を標的としつつ、ソリダスとスネークにも「蛇は1匹でいい！」と牙をむく。

CHARACTER FILE キャラクターファイル 20

JOHNNY SASAKI

▸ジョニー佐々木

姿は見せないが、前作に続いて登場

『MGS』で登場して以来、シリーズにおける名物キャラクターの兵士。本作では直接出会うことはなく、音声のみの登場となる。そのポイントは「シェル1中央棟B1集会場」と「L脚下部オイルフェンス」の2カ所。そこで指向性マイクを特定の方向に向ければ、ジョニー佐々木の声が聴こえてくる。シャドー・モセス島事件を生き残った実績があってもお腹のゆるさは相変わらずで、彼の悶え苦しむ様子が垣間見える。

シェル1中央棟B1集会場

▲トイレらしき場所に指向性マイクを向けると、「アラスカのときよりヒドイ　　」と、過去の経験を思い出しながら悶絶するジョニーの声が聞こえる。

L脚下部オイルフェンス

▲エマが柱の裏に差し掛かったとき、彼女を見つけて「動くな！」とけん制する。その後、エマにシャドーモセス島で得た教訓を語る。

THE EXPLANATION OF

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

[解説編]

『MGS2』が挑んだ〝革新〟と、物語の〝深層〟をひも解く

『MGS』で築き上げたゲーム性を継承しながら、
その正統続編として大きな"革新"にも挑んだ『MGS2』。
ここでは、シリーズの新たな道を切り拓いた本作を技術面から解説するほか、
登場人物の動向や物語のテーマについて
さまざまな観点から掘り下げていく。

『MGS2』の新たな挑戦

『MGS』の発売直後から企画がスタート

『MG』から続く〝敵を見つけたら隠れる逃げる〟というゲーム性のさらなる強化を図った『MGS』。そして『MGS』の完成から間もない1998年、正統な続編となる『MGS2』の企画がスタートした（開発のコンセプトや方向性などは、『MGS2』開発当時の企画書や資料などを収録した設定資料ソフト『ザ・ドキュメント・オブ メタルギア ソリッド 2』で閲覧できる）。

本作で目指したのは「前作から世界観、キャラクター、システム、ストーリーのすべてを継承した正統派の続編で、その最大限のメソッドと効果を維持しつつ、新規ユーザーでも入りやすい内容」であること。これらの条件をクリアするために、他社の続編タイトルを分析し、傾向やメリット／デメリットの考察を行った。試行錯誤の結果、「冒頭に選択肢を用意し、ユーザーのシリーズへの認知度に応じてスタート時のシナリオが変化する」という独自のシステムが誕生する（同時に、アクションゲームの腕前を問う選択肢により難易度も調整）。そのシステムに合わせ、本編は「タンカー編」と「プラント編」という、切り口の異なるふたつのシナリオで構成することに決まった。併せて、前作で構築した〝虚構のリアリティ〟の強化を念頭に置きながら、アクションやシステム、グラフィックなどさまざまな面を改良。〝潜入の緊張感〟のグレードアップを行った。

※ゲーム画面記載の権利表記は、発売当時の権利表記となっており現在のものとは異なります。

切り口の異なるシナリオで新規ユーザーにアプローチ

◀▲「タンカー編」と「プラント編」、主人公の異なるふたつのシナリオでストーリーを描いている。オリジナル版には、冒頭にスタート時のシナリオが変化する選択肢があった（※1）。

詳細な造形描写で臨場感をアップ

ハードウェアの進化により、画面の描画に使用できるポリゴン数が増え、背景・人物のより詳細な造形描写が可能になった。プレイ感覚はさらに現実に近付き『MGS2』における潜入の臨場感を大きく高めることにつながった。

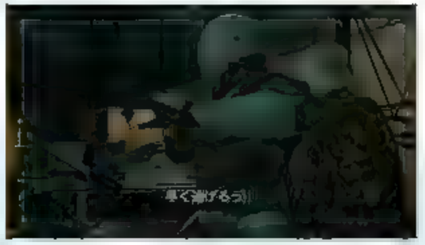
キャラクターの表情もイベントの演出材料に

キャラクターの3Dモデル制作は、まず2Dの設定画を3Dに起こすところから始まる。外観が組みあがったら、ポリゴンモデルが自由に動けるように、軸となる骨格と関節を制作する。『MGS2』のメインキャラクターには全身に21の関節があり、前作にあった動作のぎこちなさを解消。また、キャラクターのポリゴン数は、前作は700前後であったが、本作は3000ポリゴン前後まで増加した。それにより着衣の細部まで表現可能になり、素材の質感もアップした。また、無線機モードに表示される顔にも骨格を設定し、通常のイベントシーン同様に感情の変化を読み取れるようにした。

▲無線画面のキャラクターが3Dモデルとなり、デモシーン同様にリアルタイムで表情が変化するようにした。

モーションキャプチャーでなめらかな動きを実現

前作ではキャラクターの動きを制御するフレーム数が30fpsだったのに対し、本作では60fpsを実現。コマ数が倍になり、より動きが滑らかになった。またポリゴンのデモシーンには、アクターの動きを機材に取り込み、3Dポリゴンモデルで表現する「モーションキャプチャー」の手法を採用。この技術は当時まだ珍しいものだった。



▲モーションキャプチャーによって、CGで描かれたゲーム世界に「重量」を取り入れた。

▲キャラクターの基本モーションは、すべて手作業で制作。快適に操作できるように調整を行っている。

（※1）『サブスタンス』『HDエディション』および『MASTER COLLECTION』では選択肢は表示されない。

「空気感」を取り入れたステージ造形

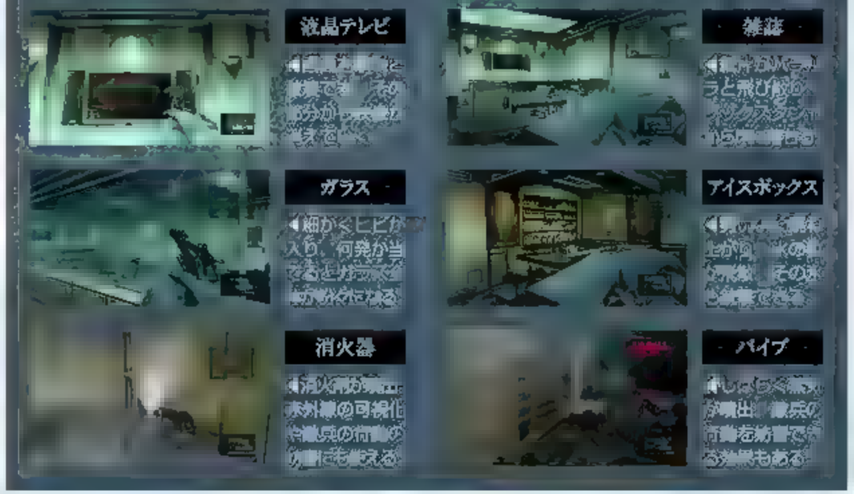
ステージは、デザインや絵的な美しさを重視しつつ、ゲームとしてのおもしろさや機能面なども考慮して設計。多いところではひとつのステージに500以上の光源を配置し、細かいライティングで空間の空気感を表現している。また、強風、雨粒、時間帯で変化する影の表現も取り入れている。

◀「メタルギアRAY」のライトアップは入念に設定。

▲天候や時間の移り変わりを描写し、ストーリーやゲームプレイにも反映させた。

さまざまなオブジェクトに干渉することも可能に

ステージのいたるところに存在するオブジェクト。これらに対して銃で撃つなどのアクションをすることで、さまざまなリアクションをするように作りこんでいる。

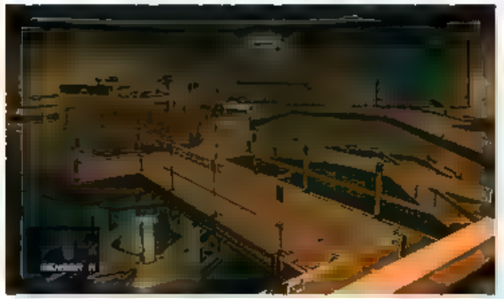


立体的な構造のマップを採用し、潜入の幅を拡大

『MGS2』ではタンカーや大型プラントなど、多層構造の立体的なマップを採用した。キャラクターの上下の見通しがかなり広くなり、主観カメラで高所や足元に目を向けたり、別の階層にいる敵兵の動きも観察しながら進めたりと、潜入の体感はより臨場感あふれるものに。また、同じマップの潜入に複数のルートを用意し、潜入の戦略性とアプローチの幅を拡大した。

▲マップが立体的になったことで、平面だけでなく、より広い視野でのアプローチが可能になった。

上層・下層にいる敵兵にも注意が必要に



◀▲上層を進むと足音で下層の敵兵に気付かれたり、下層を進むと上層から見下ろしている敵兵に発見されたりする。ソリトンレーダーだけに頼っていては突破が難しい場面も登場。

エルード（ぶら下がり）を利用して敵兵を回避

立体的なマップならではのアクションとして、本作より新たに「エルード」を導入。これにより、隠れる場所のない一本道の通路でも、敵兵の視界から逃れることが可能になった。さらにその状態から手を放せば、下の階へショートカットすることもできる。

▲手すりがある通路では、その外側にエルードできる。逃げ道がない通路も進行ルートとして選択可能に。

▲ぶら下がったまま横移動することも可能。敵兵の背後に回れば、安全に監視をくぐり抜けられる。

敵兵の思考と行動を強化

敵兵はこちらを発見すると無線で増援を呼び、回り込んで逃げ道を塞ぐなど、高度な連携を取るように設計。また、一度プレイヤーを見失うとクリアリング（集中的な捜索）に移行するなど、敵兵の思考と行動を前作よりもはるかにリアルなものへとアップデートさせた。

▲距離をとりながら包囲し、一斉攻撃を仕掛けてくる敵兵たち。発見されたときのリスクは『MGS』より高い。

▲足跡や血痕を見つけると、それを目印に追跡を開始。安易な隠れ方では逃げ切れない。

クリアリング

◀侵入者を見失った場所を徹底的に捜索。トイレの中に隠れた場合は、扉の上から覗き込んでくる。この場合、しゃがんでいれば見つからない。

不審なダンボールを確認

◀通路に不審なダンボールがあると、持ち上げて中を確認する。確認中に動いてしまうと、増援を呼ばれる。

双眼鏡で周囲を監視

◀双眼鏡を構え、施設の屋上から目を光らせている敵兵も。発見されると、増援を呼ばれてしまう。

敵兵を無力化させる手段としてホールドアップが登場

新たに導入した、敵兵をホールドアップさせてからのアイテム強奪。敵兵に気付かれずに背後から銃を構えると、ホールドアップ状態に。そして、そのまま正面に回って頭部などの急所に銃口を向けると、敵兵が腰を振るわせて所持アイテムを落とす。このとき、対象がドッグタグ（認識票）を所持していると回収可能だ。これは「ドッグタグを集める」（P.89参照）という、本作のやり込み要素のひとつになっている。

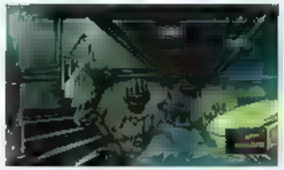
視界外から接近して武器を構える

▲敵兵は抵抗をやめて両手を上げる。弾薬を消費しないため、所持数が少ない時の無力化手段としても有効。

ホールドアップ後に安全を確保

◀首絞めのアクションで敵兵の向きを変え、その視界をスネークの進路外に向けると安全が確保できる。

アイテムを奪取



◀所持アイテムを落とさせるには主観画面で敵兵の顔や急所に銃口を向ける。手足を撃つのも有効である。

ドッグタグ収集

◀ドッグタグを持つ敵兵は難易度で変わる。ドッグタグをすべて集めるには難易度を変えて挑む必要がある。

なかには歯向かう敵兵も

◀ホールドアップをしない、すぐに手を下ろそうとする、アイテムの奪取に応じない、という敵兵も存在する。

倒した敵兵を動かすことで発見される確率を上げる

本作から、倒した敵兵を別の敵兵が発見すると、侵入者の存在を警戒するように。それにともない、倒した敵兵を移動させたり、隠したりする要素を本格化。目の前の敵兵を無力化しただけで終わりとせず、その後も緊張感が継続する形にした。

◀敵兵の体を抱えて移動させることが可能。下ろすとアイテムを落とす。

▶敵兵を抱えて引きずり、開いているロッカーに近づくと中に隠せる。

潜入任務を手助けする麻酔銃の登場

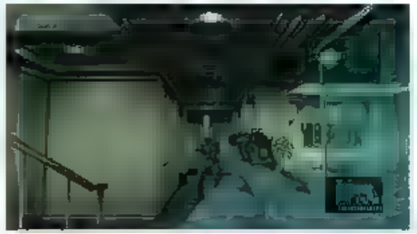
シリーズおなじみの武器である「麻酔銃」は、本作『MGS2』が初登場となる。その特徴は、敵兵に麻酔弾を撃ち込んで睡眠状態にし、殺傷せずに無力化できるというもの。難易度が低い場合は簡単に眠るため、アクションが苦手な人のサポート的な側面もある。

▲敵兵を睡眠状態にすると頭上に「Z」マークが表示され、しばらく目覚めなくなる。遠距離から相手を無力化できるのが強みだ。

麻酔銃の登場で「ノーキル」のやり込みが誕生

『MGS』シリーズにおいて、ノーキル（1人も殺さない）でゲームをクリアすることは、ひとつのやり込み要素である。このやり込みは、麻酔銃によって殺傷せずに敵を無力化できるようになった本作から可能になった。また、敵に警戒されにくい麻酔銃はノーアラート（一度も発見されない）のやり込みにおいても大きな力を発揮する。

敵兵を射撃



▲麻酔弾を敵兵に当てると睡眠状態にできる。眠るまでの時間、目覚めるまでの時間は、麻酔弾を当てる部位とゲームの難易度で変わる。

ボスを射撃

▲LIFEゲージの下に表示された気絶ゲージを減らすことができ、0にすれば非殺傷で倒せる。頭部などの急所に当てると、より多く減らすことが可能。

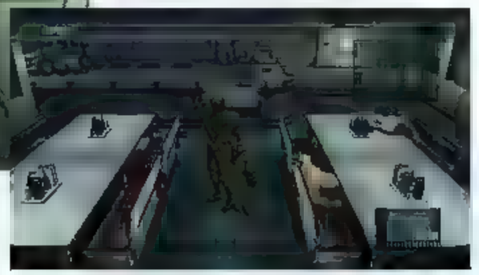
打撃や体術などで気絶させた場合

非殺傷で敵兵を無力化する手段として、打撃や体術などで気絶させる方法もある。気絶させるまでに時間はかかるが、弾薬を消費しないというメリットがある。なお、気絶状態から目覚めた敵兵は警戒状態になる。

敵兵が眠るまで、目覚めるまでの時間で生じる戦術

敵兵に麻酔弾を当てたあと、睡眠効果が発生するまでの時間と、眠ってから目覚めるまでの時間は、ゲームの難易度ごとに調整している。高難度では麻酔銃を使用しても無力化は短時間にとどまる。さらに入手できる麻酔弾の数も限られるため、ミスショットのリスクも大きい。そのため、先の展開や状況を予測して、計算しながら麻酔銃を使用していくことが重要となってくる。

▼腕部や脚部に何発も麻酔弾を当てると、眠るまでの時間が短縮。また、麻酔弾を当てたあと、飛び込み前転やローリングを当てると、すぐに睡眠状態にできる。



▲麻酔銃で眠った敵兵は、時間経過で目覚めたりほかの敵兵に起こされたりしても　単に居眠りしていただけという扱いになり、警戒状態にならない。

『MGS』シリーズ定番の武器になった麻酔銃

『MGS2』で初めて採用した麻酔銃は、以降のシリーズでは定番の武器となり、さまざまなバリエーションも誕生。たとえば、本作より物語中の年代が前となる『MGS3』では、「タバコ型麻酔ガス銃」や「麻酔パンカチ」といった、作品のカラーに合わせた形のものを登場させている。なお、『MGS2』の麻酔銃に付いているサプレッサーは使用無制限だが、以降の作品では消耗品扱いとしている。

◀サプレッサーを消耗品としたことで、ミスショットや乱用のマイナス面をより高めた。

▶麻酔銃を発展させた特殊な武器も登場。

『MGS2』の物語背景

"MEME(ミーム)"と、後世に伝えるもの

『MGS2』の物語は"MEME(ミーム)"がひとつのテーマとなっている。MEMEとは、文明や文化が次世代に受け継がれ、淘汰され、進化していく過程を、遺伝子の継承になぞらえた概念のこと。『MGS』でテーマとなった「遺伝子」には残らない、人の記憶や思想、文化や歴史の継承の意義について、登場人物たちの思想や信念が交錯する。

『MGS2』で初登場する、世界を影で支配するAI「愛国者達」。彼らは数多ある情報の中から、「何が受け継がれ、何が淘汰されるべきか」というものを人間の代わりに選び取り、人間社会の進む道をコントロールしようとしている。デジタル社会において情報はろ過されず、些細な情報やデマ、他人の中傷までもがそのままの状態で後世に伝えられる。それが"進化を止める"と危惧しての考えであった。

「愛国者達」はどのように生まれ、何故このような思考に至ったのか。そして、彼らが行っている情報統制による支配とは。ここから詳しく解説していく。

「愛国者達」の誕生と足跡

『MGS2』ではAIとして登場した「愛国者達」だが、その起源は20世紀初頭、アメリカと革命直後のロシア、そして当時の中華民国を動かす実力者たちによって行われた秘密会談「賢人会議」にある。そこで取り交わされた秘密協定を起点に「賢者達」という組織が誕生。さらに、大戦を勝利に導くために三国は互いに資産を出し合い、「賢者の遺産」と呼ばれる秘密資金が生まれることになった。

終戦の混乱に乗じて遺産を独占したのはソ連であったが、のちにアメリカが遺産を奪取。それをもとに、特殊部隊FOXの創設者であるゼロが、ビッグボス、EVA、パラメディック、シギント、オセロットとともに、ザ ボスの遺志を継ぐための新たな組織(のちのサイファー)を創設する。

しかし、支配欲に囚われたゼロと、それに利用されるビッグボスの間に軋轢が生まれ、ビッグボスは組織を離れることに。さらに、ゼロは副官であったスカルフェイスの攻撃を受けて脳を損傷してしまう。自身が植物状態になってしまう前に、ゼロは自らの意思をAIに託すプロジェクトを始動させる。それこそが世界を支配するAI、「愛国者達」の始まりであった。

「愛国者達」は情報統制を通じて人々の判断を誘導していく。その影響力は拡大を続け、アメリカ大統領さえも「愛国者達」の傀儡と化すまでになる。そして彼らは、2009年に人間の意志をコントロールするシステム「S3」の完成に向けた性能試験を、ビッグ・シェルを舞台に行うこととなる(S3計画。詳しくはP.58で解説)。

「愛国者達」前身組織の発足時メンバー

ゼロ	ビッグボス	パラメディック
シギント	EVA	オセロット

情報統制による「愛国者達」の支配

「愛国者達」の思考や行動の原点は、「世界をひとつにする」というザ・ボスの遺志にある。ゼロは自身の意思をAIに託す際に「膨大に集積したデータを、特定の規範を通して人々に提供することで、人々の判断を誘導する」という方法で、彼女の遺志を実現しようと目論んだ。この考えのもとにAIは始動し、情報を管理・検閲しながらアメリカ、ひいては世界全体を裏で支配するようになっていく。しかし、2000年代に入って社会のデジタル化が進むにつれ、情報があらゆるところから生まれ流通するようになり、管理に限界が生じ始める。すべてのデジタル情報の統制を行なうため、「愛国者達」は新たなシステムの構築を目指して「S3計画」を始動させることになる。

「愛国者達」が目指す新たな支配の方法——それはデジタル化されたあらゆる情報を収集・管理し、その中から彼らの考える"価値のある真実"を選び取って人々に提供して、その思いや行動を無意識下で操作するというもの。つまり、人々から選択の自由を奪い取って「愛国者達」の意思に基づいた社会を実現するものであった。

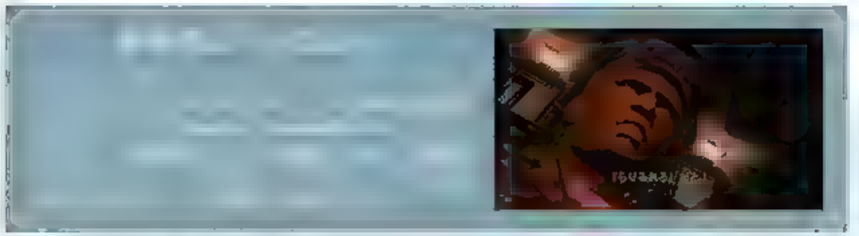
◀エマは、「愛国者達」の行っている情報統制の例として「人の遺伝子数」を挙げ、雷電をはじめ、世界中の人々が認識している人の遺伝子数は「愛国者達」によって改ざんされたあとの情報であると話す。

▶S3計画の性能試験を経て「愛国者達」の支配は更なる加速をみせるが、その方向はゼロの意志とも離れた"戦争経済"へと向いていくことになる(MGS4)。

雷電、スネークが示した未来への意志

『MGS2』の物語において、「愛国者達」に意思や行動をコントロールされ、自身を見失いかけた雷電。ソリダスとの戦いのあと、「俺は何を信じたらいい? 何を次の世代に伝えたらいい?」と思い悩む雷電に対し、「俺達が伝えるのは 信じるもの、俺達が信じたもの。大切だと思えることだ」とスネークは伝えた。

▲雷電は、生き方も後世に伝えるものも自分で選択すると決断する。



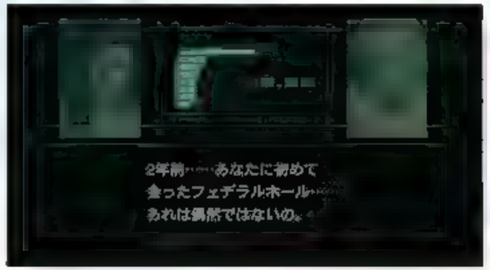
プラントで行われていた「S3計画（Selection for Societal Sanity）」の真実

『MGS2』において「愛国者達」が裏で進めていた「S3計画」。この「S3」とは、「社会の思想的健全化のための淘汰（Selection for Societal Sanity）」の略語であり、情報統制によって人間の意志をコントロールするシステムを指す。

『MGS2』の「プラント編」で彼らが行っていたのは、そのシステムの有効性を実証するための性能試験（演習）であった。演習のモデルとして2005年のシャドー・モセス島事件（『MGS』）を採用し、ビッグ・シェルをシャドー・モセス島に見立てて、ソリダスやデッドセルを、リキッドやFOXHOUND隊員役の"駒"として配置。雷電をスネーク役として誘導し、「愛国者達」の意図通りに事件を再現・コントロールできるかというテストを行っていた。

サンプルとして雷電が採用されたのは、彼が「チャイルドソルジャー」であった過去から目をそらしていたからである。傷つかないように自分を守るということしか頭になかった雷電こそが、S3において保護すべき大衆のモデルケースにうってつけであったと「愛国者達」は語った。

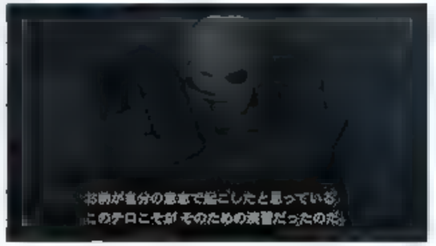
また、シャドー・モセス島事件がモデルに選ばれたのは、それが1つの「極限状態」だったからであった。この事件を発生・制御・収束することができればシステムはあらゆる事象への応用が可能ということになると「愛国者達」は考えた。結果として「愛国者達」は、雷電に疑われることなくその行動や感情をコントロールすることに成功。事件の発生・制御・収束も達成し、S3の応用性について「実証された」と結論付けた。



◀▲FOXHOUND隊員であること、ローズという恋人がいること　雷電の生活のほとんどが「愛国者達」の仕組んだ設定の中にあった。

ソリダスが認識していた「S3計画」とは？

ソリダス、オセロットのふたりは「愛国者達」のS3計画について実態とは違う認識を持っていた。オセロットからの偽りの情報によって、ソリダスはS3計画を「Solid Snake Simulation」のことだと認識しており、徹底したVR訓練によって、史上最高の兵士であるソリッド・スネークを人為的に造り出す計画だと思っていた。その後、ソリダスは「愛国者達」のS3計画の真実を知ることなく、雷電によって命を絶たれる。



▲S3計画の情報を入手したことによって「愛国者達」を出し抜いたと思っていたソリダスであったが、それすらも「愛国者達」の計画の内であった。

オセロットが認識していた「S3計画」とは？

「愛国者達」の指示で動いていたオセロットだが、S3計画の全容は知らされていなかった。彼が認識していた「S3」は、ソリダスと同じく、ソリッド　スネークに匹敵する兵士を量産する計画「Solid Snake Simulation」であった。しかし、その内容については「VR訓練によって兵士を養成する」というものではなく、「ある状況で、あるストーリーを背負わせることによって誰でもスネークになれる（＝新兵でも老兵の戦果を挙げることができる）」という錬成プログラムを作る計画であると聞いていた。シャドー　モセス島事件という「状況」を再現するためにソリダスやデッドセル、オルガたちを誘導し、雷電にその事件の解決という「ストーリー」を背負わせる。そうして錬成プログラム用のデータを収集することが、オセロットに与えられていた任務であった。

◀「愛国者達」の指示のもと「S3計画」を進めていたが、最後はリキッド・オセロットと化して彼らにあらがい、海の彼方へと消えた。

『MGS2』の物語を覆うさまざまな偽装

『MGS2』の物語には、「愛国者達」の計画やソリダスのたくらみ、そして個人の情報などを覆い隠すさまざまな偽装が登場する。右に挙げたものは、作中で隠されていた真相の一部。これら以外にも多くの真相が隠されており、なかには『MGS4』ではじめて明らかにされたものもある。

『MGS2』における真実の情報

- オタコンに届いたタレコミメールの差出人「EE」は本人ではなかった
- タンカーは原油ではなく新型メタルギアを運んでいた
- オセロットはセルゲイをだまし、利用していた
- ビッグ シェルはアーセナルギアの存在を隠すための偽装施設だった
- ビッグ シェルが爆破されても環境破壊は発生しない
- 雷電が所属する新生FOXHOUNDは存在しないうえ、大佐も実在しなかった
- ソリッド スネークはタンカー沈没事件で死亡してはいなかった
- イロコィ プリスキンの正体はソリッド スネークだった
- ピーター スティルマンは義足ではなかった
- ファットマンは雷電の実力を見極めるための試験官を務めていた
- 忍者の正体はオルガだった
- オルガとオセロットは「愛国者達」の指示で動いていた
- フォーチュンとヴァンプが語る純粋水爆は存在しなかった
- フォーチュンに弾丸が当たらないのは電磁波兵器によるものだった
- 雷電とローズの出会いは偶然ではなく、「愛国者達」の指示だった

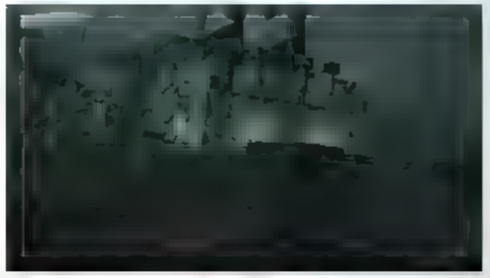
タレコミメールの差出人「EE」は本人ではなかった

▲オタコンにアーセナルギアの情報を教えて呼んだのはリキッド・オセロットであり、エマ エメリッヒ本人ではなかった。

スネークは素性を偽り真相を探っていた

▲スネークは〝イロコィ・プリスキン〟と名乗り、雷電に接触して目的達成を目指す。

タンカーに偽装して運んでいたのは新型メタルギアだった



◀▲外見はタンカーの体裁を整えていたが重油などは積んでおらず、内部にはメタルギアRAYを格納。演習地である大西洋を目指して航行していた。

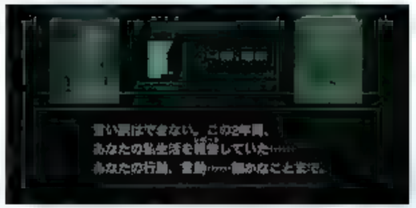
忍者の正体はオルガだった

▲▶我が子を守るため「愛国者達」に従い、「S3計画」の演習に助力。

ソリッド・スネークはタンカー沈没事件で死亡してはいなかった

▲タンカー沈没事件で死んだと思われたスネーク。遺体はDNA鑑定で当人と判定されるも、偽装だった。

雷電とローズの出会いは仕組まれていた



▲「愛国者達」に雇われ、偶然を装って雷電に近づく。2年間、雷電の私生活を報告していた。

スティルマンは義足ではなかった

▲爆弾処理に失敗し、死者が出たことへの非難を逃れるため、世間の同情を買おうと仮病を使っていた。

フォーチュンの〝幸運〟には仕掛けがあった

▲弾が当たらなかったのは、「愛国者達」が開発した電磁波兵器の効果だった。

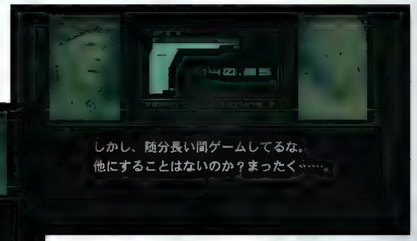
あらためて振り返る大佐と雷電の会話

「指揮官と隊員」という関係性は、物語を進めるうち「操る者と操られる者」に変異する。「大佐」と雷電、ふたりの間で交される会話を振り返る。

そもそも「大佐」とは何者だったのか？

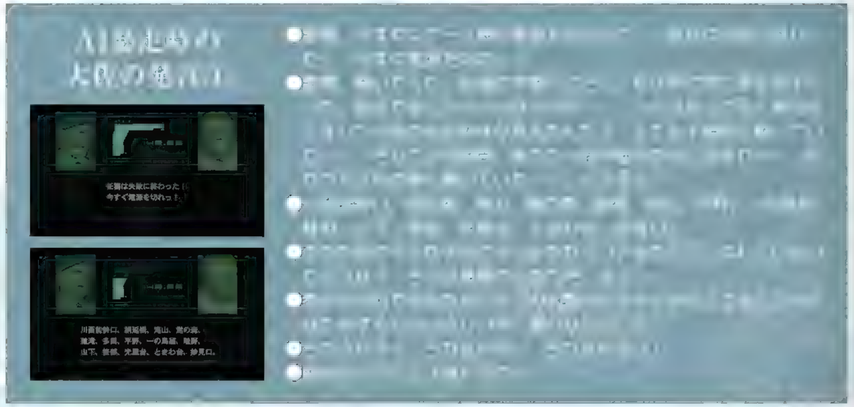
序盤はふたりの関係性に疑問を挟む余地はないが、終盤になると、「大佐」の言動や命令内容、無線画面の表情や様子がおかしくなっていく。じつはこの「大佐」は、アーセナルギアのAI「G.W」からの信号が雷電の脳内ナノマシンに作用し、脳の使用されていない冗長部分の神経配置を操作することで発生させていた〝幻影〟であることが判明する。

そんな「大佐」との会話には、AIが作り出した人格とは思えない「人間らしさ」を見せるものがある。例えば女子トイレに入った雷電を「度し難い」と厳しく注意したり、カモメを撃つと小動物をむやみに殺生する行為を叱ったり、人質の女性をホフクで撮影すると、非難しながらも少なからず興味を持ったりなどだ。そのため、「大佐」の様子がおかしくなるまで、雷電は彼が人間であることに疑いを持たなかった。



▶『MGS』のロイ・キャンベルのように、状況の説明と行動の指示を行う。アクシデントの対処方法などについても的確に助言する。

▲ところが終盤、「大佐」の様子がおかしくなり、まったく会話が成立しなくなる。

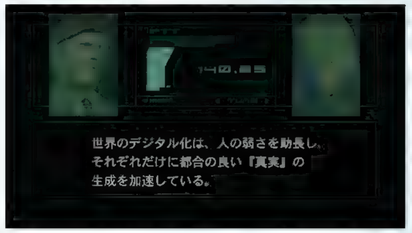


「大佐」の発言には現代のネット社会に通じる部分が多数

アーセナルギアのAI「G.W」がワーム・クラスターで崩壊したあと、「大佐」の制御は別のAIに切り替わり、社会のデジタル化がもたらす負の部分についての主張を雷電に投げかける。『MGS2』開発当時の2000年前後から、舞台となった2009年を想定してのセリフではあるが、現代のインターネット社会のあり方にも通じる内容を多数含んでいる。

以下に、その一部を紹介する。

- 現代のデジタル社会では、日々のあらゆる情報が蓄積され、些細な情報がそのままの形で保存されている。
- 誰が言ったかもわからない、ゴミのような噂、間違った解釈、他人の中傷……。
- あらゆる情報がろ過されず、保存されて、後世に伝えられる。
- それは進化を止める。
- 世界のデジタル化は、人の弱さを助長し、それぞれだけに都合のいい『真実』の生成を加速している。
- 争いをさけ、傷つかないようにお互いをかばいあうための詭弁――『政治的正しさ』や『価値相対化』というキレイゴトの名の下に、それぞれの『真実』がただ蓄積されていく。
- 衝突を怖れてそれぞれのコミュニティにひきこもり――ぬるま湯の中で適当に甘やかしあいながら、好みの『真実』を垂れ流す。
- かみ合わないのにぶつからない『真実』の数々。誰も否定されないが故に誰も正しくない。
- ここでは淘汰も起こらない。世界は『真実』で飽和する。
- 本来、個は弱いけど無力じゃない。むしろ世界を壊すほどに危険な存在なの。



▲情報のデジタル化。「愛国者達」はその危うさを主張し、スネークはその可能性を語った。

連載解説

ビッグボスとは何者か？ -02-

ビッグボス

FOXHOUNDの総司令官、敵組織のボス、プレイヤーキャラクターと、さまざまな立場でシリーズに登場し、数々の伝説を築き上げた「偉大なる兵士」。優れたサバイバル能力と高い戦闘技術を備える。

伝説的存在となったビッグボスの遺伝子は、本人の意思に反してさまざまに利用されることとなる。今回はビッグボスの遺伝子にまつわる2つのキーワード、「恐るべき子供達計画」「ソルジャー遺伝子」について詳しく解説する。

「恐るべき子供達計画」の概要

1972年。ゼロの指示のもと、パラメディック（クラーク博士）が中心となって、ビッグボスのクローンを創造する「恐るべき子供達計画」が始動した。

クローニングにはアナログクローン技術と、成長能力を増大させる手法である「スーパーベイビー法」が用いられ、数十回の失敗のあと、受精に成功する。成功した人工授精には、パラメディックの助手であった健康な日本人女性の卵子が使われており、代理母を志願したEVAの子宮で受胎することとなった。そして9カ月後、ビッグボスのクローンとしてソリッド（デイヴィッド）とリキッド（イーライ）のふたりが誕生。その後さらに、ふたりとは異なるクローン技術によってソリダスが誕生する。

始動から4年後の1976年、計画は破棄される。

▶パラメディックは人間のクローンに対し、道徳上は否定したいが、可能性として興味があると語っていた。

探究心と倫理の狭間で悩む

ビッグボスの「ソルジャー遺伝子」と軍事利用

「ザンジバーランド騒乱」のあと、ビッグボスの遺体は「愛国者達」によって回収された。そして、彼の細胞から戦闘に適した遺伝子「ソルジャー遺伝子」の解析が行われ、60種類を超えるソルジャー遺伝子が発見される。発見されたソルジャー遺伝子は遺伝子治療（ヴァージャイド）の技術を介して、次世代特殊部隊隊員の能力強化へと利用されていくこととなる。

▲戦闘に最適な遺伝子を知るため 戦闘に優れた兵士の遺伝子が解析された。

ソリッド、リキッドの誕生と遺伝子操作

「恐るべき子供達計画」で誕生したビッグボスのクローン、ソリッドとリキッド。彼らを生み出したクローン技術と彼らに施された遺伝子操作について掘り下げていく。

スーパーベイビー法で成長能力を強化

ソリッドとリキッドのクローニングには「スーパーベイビー法」という手法が用いられた。これは「細胞核を使って造られた受精卵を分割し、8人のクローンベイビーを子宮に移す。その後、ある時期で6人のクローンベイビーを意図的に間引き、犠牲にすることで残りのふたりの成長能力を増大させる」というものである。リキッドはこの手法について「俺達を造るために6人の兄弟が殺された」と語っていた。

さまざまな遺伝子操作が施された

ソリッド、リキッドのふたりには、その誕生を前にさまざまな遺伝子操作が施されている。作中に登場した例としては「テロメアを意図的に短く設定」「生殖機能や老化を抑制する遺伝子のひとつである、クロトー遺伝子の変異」「生殖を不可能にする終結遺伝子（ターミナス）の設定」など。これらはクライアントに濫用されたり、敵軍に利用されたりするのを防ぐための処置であった。

▲遺伝子操作の影響で、『MGS2』ではソリッドの急激な老化が始まっていた。

完全なるクローン、ソリダス

ソリッド、リキッドと異なるクローン技術で生まれたソリダス。彼はソリッドらと違い、遺伝情報がビッグボスと完全に一致する純粋なクローンである。『MGS4』において、SOPシステムの掌握にはビッグボスの遺伝子コードが必要となったが、オセロットはソリダスの遺伝子コードを用いてシステムを掌握することに成功し、「JD（ジョンドゥ）」の目を欺いた。

ソリダス・スネークとは何者なのか？

ソリダス・スネーク

ソリッド、リキッドに次ぐ3人目の"蛇"。ジョージ シアーズというワークネームでアメリカ大統領を務めた。

ソリダス・スネークはゼロの主導で進められた「恐るべき子供達計画」により、ソリッドやリキッドと異なる技術で創られたビッグボスの完全なるクローン。「固体でも液体でもない、均整の取れた傑作」と評されるほどの実力者である。彼が抱いた野望と、その足跡をひも解く。

▲アメリカ大統領を務め「愛国者達」の駒として動いていたソリダスであるが、やがて彼らに反発するようになる。

「愛国者達」の支配に反発し実現させようとしていたものとは？

「恐るべき子供達計画」により、ビッグボスのクローンとして誕生したソリダスであるが、その生殖能力は誕生した時点ですでに奪われていた。後世へ自身の遺伝子を伝えることができないと知ったソリダスは、DNA情報にはないさまざまな情報を残すことで、歴史の影に消えることなく、人やアメリカという国の歴史に記憶され続けることを願っていた。

しかし、「愛国者達」は情報統制によって、その手段すらもソリダスから奪おうとしていた。「愛国者達」の指示のもとに動き、大統領にまでなったソリダスであったが、そのことにおいて彼らを強く敵対視することに。そしてソリダスは「G.W」から「愛国者達」の名簿（リスト）を奪取し、彼らを名簿の順に消していくことを画策する。「愛国者達」を倒して自由を得て、文字通り「自由の息子達（ラッセ メン ピーズ）」になることこそがソリダスの最終的な目的であった。

▲G Wによる世界規模の情報統制に反発を抱く。

▶「愛国者達」最高幹部12人のリストを狙った。

作品ごとに見るソリダス・スネークの動向

ソリダスは『MGS2』でその人生を終えたが、『MGS4』において重要な役割で再登場する。ここでは「愛国者達」の支配からの解放を目指した彼の軌跡をたどる。

MGS以前 「恐るべき子供達計画」で誕生し、アメリカ大統領に

1970年代。「恐るべき子供達計画」により、ビッグボスのクローンとして誕生。1980年代にリベリアで起きた内戦にかかわり、ひとりの少年兵に目を付け、「ジャック」と名づけて育て上げる。帰還後、アメリカ大統領に就任。シャドー・モセス島で進められていた極秘プロジェクトを知る。

▲リベリア内戦で雷電と出会い彼を殺人マシーンとして育てた。

MGS オセロットを使い、シャドー・モセス島事件を起こさせる

2005年。オセロットを使ってリキッドをけしかけ、シャドー・モセス島事件を起こさせる。その結果、メタルギアREXとゲノム兵の存在が世に知られてしまい、「愛国者達」の怒りを買うことに。命を狙われたソリダスだったが、オセロットの協力で地下へと身を隠す。

MGS2 「ビッグ・シェル」でテロを起こし、アメリカ政府を脅迫

2009年。デッドセルとゴルルコビッチ大佐の部隊を手駒にし、アーセナルギアのAI「G W」から「愛国者達」のリストを入手するためのテロを起こす。だが、G W内の情報はワームクラスターで消去されてしまい、失敗に終わる。そこで雷電の中に残る「愛国者達」の痕跡を求めて彼と戦うが、敗れて命を落とす。

◀アーセナルギアの完成を待ち、テロを起こした。

▲「愛国者達」の痕跡を狙うが、雷電に敗北した。

MGS4 遺体が利用される

雷電との戦いで死亡したあと、その遺体は「愛国者達」が極秘裏に回収・保管していた。最終的に遺体はビッグママ（EVA）の手に渡り、ビッグボスの移植手術のために各部位が使われ、頭部、胴部はビッグボスの遺体の偽装に使われることになる。

エマとオタコン

交流再開のきっかけは「EE」という発信名の匿名メール

十何年も会っていない、血のつながらない兄妹が再会するきっかけとなったのは、"EE"という発信名の匿名メールだった。エマとオタコン、ふたりの過去を解説する。

エマ・エメリッヒ

◀オタコンから"EE"と呼ばれていた義妹。オタコンの父ヒューイの再婚相手の娘で血の繋がりはない。

オタコン（ハル・エメリッヒ）

◀スネークの相棒。"EE"という発信名のメールをきっかけに、かつての義母との過ちを思い返すことになる。

幼少期から青年期 家族ごっこをして遊ぶほど仲良しだったが……

エマは母ジュリー、オタコンは父ヒューイの連れ子で、ふたりに血のつながりはない。とはいえ、実の兄妹のように仲がよかった。しかし父が自殺したあと、オタコンは逃げるように家族の前から去った。

▲父が死に、悲しみの最中にひとりで逃げた兄へ、エマは複雑な思いを抱く。

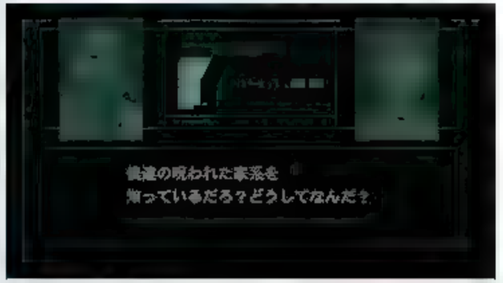
▶かつては一緒に家族ごっこをするほど、ふたりは仲良しだった。

▲オタコンが待っていることを伝えると、エマは猛反発する。

▲プールでおぼれたエマに、オタコンは気付かなかった。以降、エマは水がトラウマになってしまう。

▲じつはエマの眼鏡は"伊達眼鏡"。彼女は雷電に対して「これは、私のお守り」と語る。

雷電との再会 メタルギアにかかわった理由とは？



▲オタコンは、自分の家系は核兵器に携わってきた"呪われた家系"だと話していた。

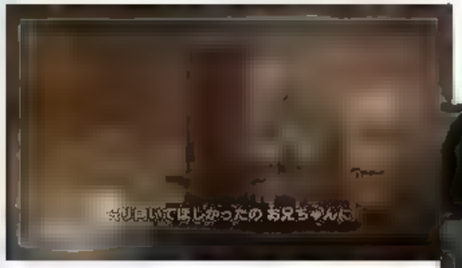
▶エマは、オタコンを苦しめるためにメタルギアにかかわったと語る。

雷電の無線を中継し、何年も離れて暮らしていた兄妹がついに再会。だが、話を始めて早々に過去のことで言い争いになり、スネークに「兄妹喧嘩なら、あとでしろ」と止められる。ふたりの仲はかなり険悪に見えるが、実際はそうではなかった。

▲スネークに兄妹喧嘩を止められ、そこで話は終了。続きは直接会ってからとなる。

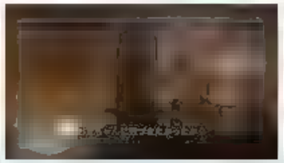
告白の決意 秘めていた想いを打ち明ける

ヴァンプに襲われ、ひん死の状態でオタコンのもとにたどり着くエマ。そこで彼女は最後の力を振り絞り、オタコンに「アーセナルに関わったのも、…… お兄ちゃんの歩いた道をなぞって、お兄ちゃんに近づきたかったから」と、これまで秘めていた本当の気持ちを伝えて息を引き取る。



▲おぼろげな意識の中、エマは隠していた本心をオタコンに伝えた。

▶エマの一途な想いは、彼女が飼っていたオウムの言葉からもわかる。



ゴルルコビッチ親子とその後

「タンカー編」では親子で、「プラント編」では娘のオルガが暗躍。『MGS4』では彼女の娘が登場するなど、シリーズで重要な役割を担ったゴルルコビッチ一家に注目する。

セルゲイ・ゴルルコビッチ

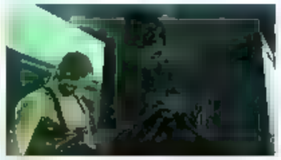
◀GRUの元大佐。『MGS』ではオセロットを通じてレキッドと合流しようとしていた。

オルガ・ゴルルコビッチ

◀セルゲイの娘。生まれた時から軍と共にあり、戦場の中で育った。射撃と体術において優れた技術を持つ。

・タンカー編　『メタルギアRAY』を奪うため、偽装タンカーを襲撃

軍用の多目的ヘリコプター、カサッカで上空から偽装タンカーに降下し、新型メタルギアの強奪を目指した。しかし、あと一歩のところでオセロットに裏切られ、セルゲイはタンカーとともに沈んだ。



オルガは
スネークと対決

◀航海甲板ウィングでスネークと遭遇。敗北するが、命を救われる。

・プラント編　娘を人質に取られ「愛国者達」に協力

スネークに助けられたオルガは、自身の娘を「愛国者達」に取り上げられ、「S3計画」に「忍者」として協力させられる。さらに、亡き父の私兵部隊をソリダスに加担させ、彼女は娘と部隊という２つの"家族"の間で葛藤しながら任務に就く。だが、最後は雷電に想いを託して彼を助け、裏切り者としてソリダスに射殺された。

◀忍者の姿で雷電をサポートする。それは雷電が死ぬと、娘も死ぬようにプログラムされていたからであった。

『MGS4』には雷電に救出されたサニーが登場

『MGS4』には、「愛国者達」の手から救出されたオルガの娘、サニーが登場。亡き母を想いながら真っすぐに成長していた。

◀まだ6～7歳ながらエンジニアとして膨大な知識と高い技術を持ち、オタコンの作業をサポートする。

ローズマリーと雷電の関係、彼女のその後

ローズと雷電の関係も、物語の決着とともに１つの区切りを迎える。しかし、続編となる『MGS4』では新たな展開へ。ふたりの関係性とその変化について振り返る。

ローズマリー

◀軍の内勤データ　アナリスト。フェデラルホールの前で雷電と出会い、恋人になるが、その裏には秘密を隠していた。

雷電

◀２年前、偶然ローズと出会ってから付き合いをスタート。自身の過去についてはローズには黙っていた。

プラント編　任務の中で揺れ動く二人の関係

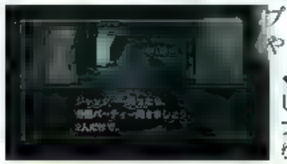
ふたりの出会いは偶然でなく、「愛国者達」に雇われたローズが雷電を監視するために近づいた必然のものであった。任務でありながらもローズは雷電に惹かれていき、やがて彼の子どもを身ごもる。その事実を隠したまま、ローズは雷電のプラントでの任務をサポート。任務のさなか、雷電がチャイルドソルジャーであった過去が明かされ、雷電は自分の過去を誰とも共有したくないと告げて、ローズとの関係を打ち切ろうとしてしまう。

ローズは覚悟を決めて雷電へ自身の本当の任務と妊娠の事実を打ち明けるが、その直後に通信が断絶。混乱する気持ちに振り回されながらも、雷電は自身の手でソリダスとの戦いに決着を付ける。

スネークの言葉を受けて、これからの生き方を自分で決めると決意した雷電。ローズとの再会を果たし、遺伝情報に残らない大切なものを子どもたちに伝えるために生きていくと、ローズに誓う。

雷電に
情報を提供

◀データの解析や情報提供など、オペレーターとしての仕事をこなす。



プライベートな
やり取りも

◀ときには励まし、ときには怒り、プライベートなやり取りも交された。

▲疑心暗鬼になった雷電は「ローズも最初からAIだったのでは？」と疑うが、最後に無事再会を果たした。

『MGS4』ではキャンベルと結婚？

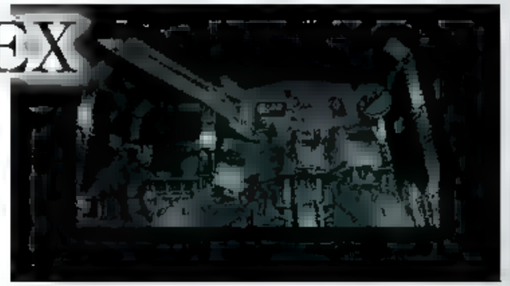
このあと雷電とローズは疎遠になってしまい、５年後を舞台にした『MGS4』では、ローズはキャンベルと結婚していた。それを知った雷電は大きなショックを受けるのだが、その真相は劇中で明かされることになる。

メタルギアの進化

『MG』に登場して以来、タイトルごとに進化を続ける核搭載二足歩行戦車“メタルギア”。ここではREXとRAYの2機について、その性能を解説する。

メタルギアREX

“ステルス核弾頭”の発射が可能な驚異の新兵器

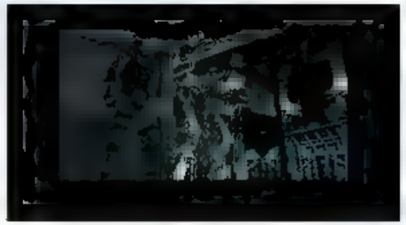


DARPA（国防省付属機関先進研究局）とアームズ・テック社が共同開発した核搭載二足歩行戦車。その特徴は、レールガン ユニットでレーダーに探知されない核弾頭を発射できる点だ。完成すれば、核抑止の均衡を崩壊させる可能性があった。

DATA
- 登場作品 『MGS』『MGS4』
- 活動可能な地形 陸上
- 兵装 レールガン ユニット、自由電子レーザー、対戦車ミサイル、30mm機関砲

兵装 単独での行動を可能にする多彩な兵装

近・中・遠と、あらゆるレンジの敵に対処できる武器を備え、二足歩行により地形に影響されず核攻撃を行うことができる。

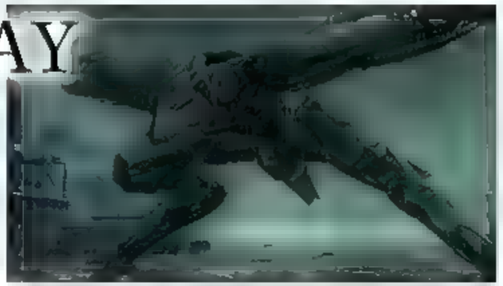


戦闘 機関砲とミサイルでターゲットを掃討する

近づくと踏みつけ、離れると機関砲やミサイルで攻撃。なお、「チャフ グレネード」に弱い。

メタルギアRAY

水陸両用型で水中移動すらも自在にこなす



世界に拡散したメタルギアの亜種に対抗すべく、米海兵隊が開発した水陸両用型の対メタルギア用兵器。“RAY”というコードネームは、南洋に棲む巨大エイ「マンタレイ」から取っている。高い索敵能力を備え、圧倒的な火力で敵をせん滅する。

DATA
- 登場作品 『MGS2』『MGS4』
- 活動可能な地形 水中、陸上
- 兵装 水圧カッター、両脚部バルカン、背部ミサイル、脚部ミサイル

兵装 超高水圧の水流を武器とし、ミサイルも搭載

水を吸い込み、圧縮して発射する水圧カッターが特徴。また、背部や脚部から追尾性の高いホーミングミサイルを発射可能。

▲水圧カッターはタンカー船底外板をたやすく切断するほどの威力を誇る。

戦闘 3種類の武器と踏み潰しで狙った獲物を逃さない

量産型メタルギアRAYは、近距離では機銃掃射と踏み潰し、遠距離では水圧カッターとミサイルを使い分けて襲ってくる。

▲海兵隊の機体は有人型の試作機で目がふたつある。無人型の量産機は目がひとつという違いがある。

『MGS4』ではREXとRAYの対決が実現

『MGS4』でシャドー・モセス島に再上陸を果たすスネーク。その際、格納庫に放棄されていたメタルギアREXにスネークが搭乗し、リキッド・オセロットが操るメタルギアRAYと激突。このパートで、プレイヤー自身の手によるメタルギアの操作が実現した。

関連作品ガイド

ザ・ドキュメント・オブ メタルギア ソリッド 2

■2002年9月12日発売

『MGS2』開発の舞台裏を収録したメイキングディスク

『MGS2』の発売から約10カ月後に「インタラクティブ・メイキング・ディスク」として発売した、ゲームプレイを主目的としない『MGS2』のデジタルコンテンツ作品。開発開始時の企画草案書を始め、キャラクター&メカのデザイン画、プログラムや演出手法の裏側、制作中の取材風景を収めた映像特典など、通常では見ることができない『MGS2』のメイキング資料を収録している。

メイキング資料と内容

CHARACTERS	キャラクターモデルの3Dデータや設定画の閲覧
MECHANICS	メタルギアなどの3Dデータや設定画の閲覧
BACKGROUND	ステージモデルの3Dデータや設定画の閲覧
POLYGON DEMOS	全ポリゴンデモの再生、カメラの移動が可能
PROGRAM	プログラムテクニックを解説
SOUND	ゲーム中のBGMを再生
GAME PLAN	開発開始時の企画草案書の閲覧
SCRIPT	最終台本の閲覧
STAFF	組織図と主要スタッフのプロフィールの閲覧
CHRONICLE	制作年表の閲覧
SPECIAL FOOTAGE	TVCM、取材映像の閲覧
ITEMS	関連グッズなどの写真の閲覧

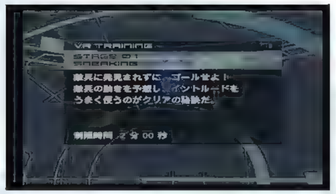
◀テスト段階の3Dモデルも収録。

◀ステージはカメラを動かして確認可能。

▲初期設定ではヴァンプは女性キャラクターだった。このような制作過程の変遷も見ることができる。

VRトレーニング　VR空間で与えられたミッションに挑む

『メタルギア ソリッド 2 サブスタンス』のVRミッションに先駆け、「VRトレーニング」を5ステージのみ収録。本作で唯一キャラクターを操作するモードとなる。



◀潜入や各種武器の訓練などのトレーニングを行うことができる。

メタルギア ソリッド 2 サブスタンス

■2002年12月19日発売

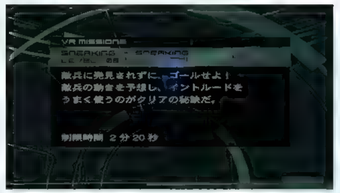
多くの新要素を盛り込んだ『MGS2』の〝完全版〟

「本質」を意味する「サブスタンス」という言葉を冠して発売した『MGS2』の完全版。本編のほかにVRミッション、オルタナティブミッション、スネークテイルズなどの要素を新たに加え、本編2周目にも最高難易度「EUROPEAN EXTREME」を追加。

▶本編については英語音声＋日本語字幕となっていることも本作の大きな変更点。

VR&オルタナティブミッション　500以上のミッションを体験できる

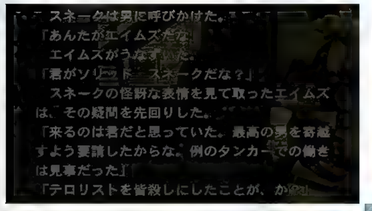
仮想空間で潜入や武器訓練ができる「VRミッション」と、より実践的な任務を体験できる「オルタナティブミッション」を収録。クリアすると操作キャラなどが増える。



▲テクニカルなミッションも数多い。

スネークテイルズ　スネークが主役の5つのシナリオ

『MGS2』の世界をもとにした5つの〝if〟のドラマを収録。主人公のスネークが活躍していく。



◀ステージは『MGS2』本編を踏襲しているが、完全オリジナルのシナリオになっている。

▲「EXTERNAL GAZER」は、突如現れた怪獣ゴルルゴンを調査するコミカルな内容。

※ゲーム画面記載の権利表記は、発売当時の権利表記となっており現在のものとは異なります。

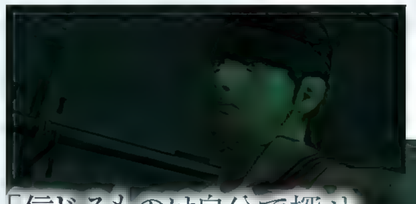
『MGS2』におけるキャラクターたちの言葉と生き様

主人公であるスネークと雷電はもちろん、ソリダスやオセロット、オルガなど多くのキャラクターたちが命を懸けて闘い、それぞれの生き様を見せた『MGS2』のドラマ。ここでは本作のセリフとイベントシーンをキャラクターごとに振り返る。

スネーク

「待たせたな」

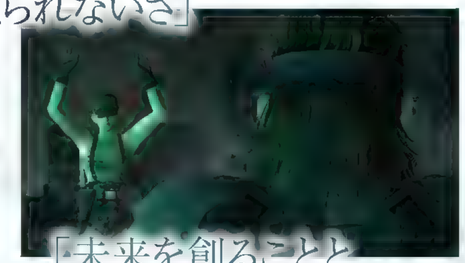
実戦を通して新人の雷電を導くようなセリフが多く、その生き様を目の当たりにした雷電は多大な影響を受けた。



「言葉を信じるな
言葉が持つ
意味を信じるんだ」

「信じるものは自分で探せ
そして次の時代に伝えるんだ」

「誰も自分が
何者であるかなんて
答えられないさ」



**緊迫感が漂う
オルガとのやり取り**

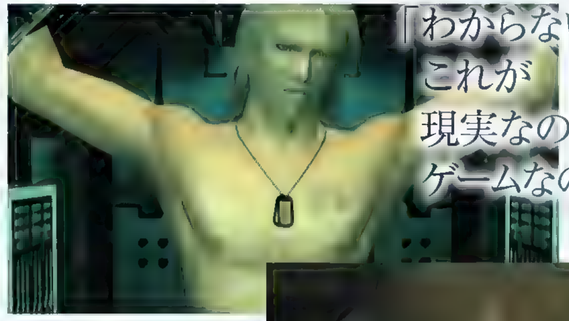
◀「タンカー編」で、オルガを無力化しようと銃を向けて詰め寄るスネークと、そのスキをうかがうオルガ。一瞬も油断ができない緊迫したやり取りが展開。

「未来を創ることと
過去を語り伝えることは同じなんだ」

雷電

「プラント編」の主人公。実戦任務の経験がない新人であったが、テロ事件に対応するうちに成長を遂げた。

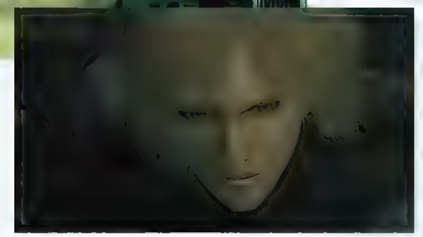
「VRなら300ミッションはこなした
伝説の傭兵になった気分だ……」



**拷問台に
拘束される**

▶スネークとオルガの策謀で一時的にソリダスたちに捕らわれた雷電。『MGS』のスネークの拷問シーンを彷彿とさせる場面。

「わからない。
これが
現実なのか?
ゲームなのか?」



「環境 思想 文化……歌……
思いやり……哀しみ 喜び…

俺達がそれを
未来に伝えるんだ…」

**「愛国者達」への痕跡を求め、
襲い来るソリダスを迎え討つ**

◀「プラント編」のクライマックスで描かれた雷電とソリダスの対決。雷電の一太刀によって、死闘に終止符が打たれる。

ソリダス

「愛国者達」による支配構造を破壊するためテロを画策。だが雷電とスネークによって阻止される。

「寿命とは何だ？
最適の遺伝子を後世に伝えるための
猶予期間だ」

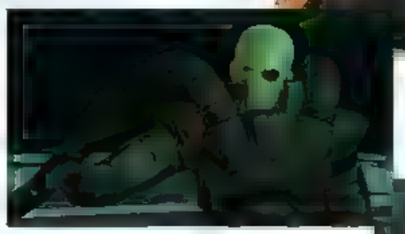
戦いのさなかに目を負傷し、
容姿がビッグボスに近づく

◀ハリアー2に乗り、雷電を襲撃するが左目を負傷。のちに眼帯を付けて登場する。ちなみに、ビッグボスの眼帯は右目。

脅威の戦闘能力で、量産型
メタルギアRAYを圧倒

▶彼が着用する強化服は人工筋肉を採用した最新式の外骨格。それにより、驚異の運動能力を得た。

「行けっ！
ヴァンプ!!」



「いずれにせよ
つまらんごっこ遊びは
これで終わりだ」

「まさしく——
『自由の息子達（サンズ・オブ・リバティ）』に
なるのだ！」

オルガ

「タンカー編」では父とともにメタルギアRAYの強奪をもくろむが失敗。「プラント編」では「愛国者達」の命令で、忍者として雷電の活動をサポートした。

「さあ
2度も幸運は続かない!!」

「生きて……お願い」

▲「タンカー編」にて繰り広げられたスネークとの死闘。

オセロット

「愛国者達」の手先としてメタルギアRAYを強奪し、「S3計画」を進行。リキッドに精神と肉体を乗っ取られたかのように「愛国者達」を裏切り、海に消えた。

「その腕では現役引退だな？」
「…またの名を リボルバー—— オセロット」

「茶番はおかしいものだろう？」

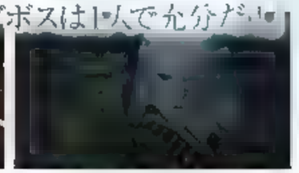
▲「プラント編」終盤では数々の衝撃的な事実を語る。

リキッド・オセロット

本編の中で何度か〝リキッド〟の人格になったかのように見えたオセロット。その謎や正体は『MGS4』で明らかとなる。

「久しぶりだな 兄弟!!」
「蛇は1匹でいい！」

ビッグボスは1人で充分だ！



▲「タンカー編」と「プラント編」の終盤に登場し、スネークと対峙する。

忍者

「シャドー モセス島事件」で登場したサイボーグ忍者の様なセリフを口にする。じつは当事件を再現するため、「愛国者達」が用意した演出のひとつであった。

「名前などない… お前と同じだ」
「敵でも味方でもない」

「ファンの1人だよ」

▲セリフだけでなく振る舞いもサイボーグ忍者に酷似していた。

大佐

無線で雷電の活動をサポートしていたが、その正体はAIが生み出した幻影だったことが判明。通常の人間と変わらない迅速で臨機応変な対応を見せた。

「雷電、今すぐにゲーム機の電源を切るんだ！」
「閉まるドアにご注意ください」

▲「プラント編」の終盤、AIが暴走したことで指示や言動が狂う。

ローズ

「プラント編」の終盤までは本人だが、以降はAIと入れ替わる。恋人として、雷電のメンタル面をサポート。物語が進行すると関係に変化が生じる。

「ジャック、私達の出会い、憶えている？」
「いいえ、あなたはいつも心を閉ざしていた、それが何か、知りたいの」

▲じつは「愛国者達」に雇われ、雷電に近づいたことが明らかになる。

エマ

幼いころは義兄であるオタコンのことを慕っていた。だが義父ヒューイが亡くなって家族は崩壊。表面上では、家を出て行ったオタコンを恨んでいたが……。

「そう 私はかわいいだけじゃない女よ」
「お兄ちゃんを困らせるつもりなんか…
苦しめるつもりなんかなかった

▲オイルフェンス裏でジョニー佐々木と遭遇する。

オタコン

終始スネークのサポートに尽力。プラント編では実父ヒューイの死の真相、義母ジュリーとの関係など、義妹エマの存在と同時に苦い過去が明らかになった。

「人から愛されるのを待っていてはダメなんだ
僕達でも人を愛せるんだ」

▲エマの死を受けてオタコンは新たな決意を胸に進む。

フォーチュン

幸運には電磁波兵器というからくりがあったことをオセロットから聞かされる。だが、死を目前にして誘導ミサイルが当たらないという"本当の奇跡"を起こした。

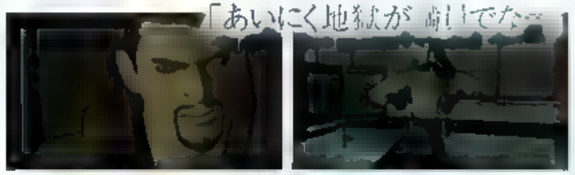
「お前…地獄を見たことがあるわね？」
「戦場で幸運を使い果たす女…
そして死を拒絶された女 さあ 私を殺して！」

▲試作品ゆえに暴発の危険があるが、彼女は最後まで使いこなしていた。

ヴァンプ

超人的な身体能力、動体視力、反射神経、回復能力を備えていることが判明。眉間に弾丸を受けても短時間で復活し、水の上を走る場面もあった。

「お前 変わった臭いがする… この臭い…」
「俺は一度死んだ男 死にはしない」
「あいにく地獄が満員でな」



▲筋肉の動きから弾筋を予測し、射撃を回避することが可能。

ファットマン

10歳で原爆を組み立てたという逸話を持つ爆弾マニア。デッドセルの一員ではあるが「愛国者達」に雇われ、雷電の実力を試す試験官の役割を担っていた。

「時間通りだな パンクチャルな奴は嫌いではない」
「違うっ！ 俺は芸術家（アーティスト）だ!!」
「『笑う門には福きたる』」

▲爆弾を処理しながら銃撃するというスリリングなバトルが展開した。

スコット・ドルフ

熱が入るあまり同じ話を繰り返したり、話を延長するほどの演説好き。また、娘には核の恐怖を味わってほしくないという親心も、演説で語る。

「『らりるれろ』だと！」
「右に侵入者がいる！ 左に侵入者がいる！」
「…しまった また同じ『を』をしてしまった」

▲「タンカー編」終盤の演説で、メタルギアRAYの性能を熱く語った。

ワンポイント 隠し要素

攻略に役立つテクニック、散りばめられた小ネタ、周回プレイの特典など、プレイに役立つ65の情報をお届けする。

両シナリオ共通の隠し要素

タイトル画面

01 背景の変化

プラント編をクリアすると雷電の顔が表示され、オープニングムービーを見るたびに雷雨とスネークが入れ替わる。タンカー編とプラント編をクリアすると、メタルギアも追加される。

ゲーム進行中

02 画面が割れる

主観カメラ（以下、主観）時に射撃で敵に倒されると、ゲーム画面にレンズが割れるエフェクトが入る。

テクニック・小ネタ

03 敵兵を気絶させる方法

タイミングよくパンチボタンを押してパンチだけを当て続ければ、敵兵を殴り飛ばしてダウンさせずに気絶させられる。なお、敵兵の股間を主観で殴ると、通常よりも早く気絶する。

04 敵兵が放心状態になる

敵兵の頭上に表示される白色の「！」「？」を撃つと、しばらく放心状態にできる。ただし赤色の「！」は撃っても効果がない。

05 敵兵をホールドアップ

弾薬がない銃でも敵兵をホールドアップさせることが可能。ただし誤って武器ボタンを押し、「カチャッ」という音を鳴らすと反撃してくる。そのときには敵兵の両目が一瞬光る。

06 無線を破壊

敵兵が身に着けている無線機をUSPなど実弾の銃で撃つと破壊でき、この敵兵に発見されても増援を呼ばれなくなる。

07 「マガジン」を入手

ハンドガンに装填された弾薬を撃ち尽くすと「マガジン」が入手可能。これを装備して投げると音がし、敵兵の注意を引くことができる。

08 エルードのグリップレベル

懸垂を行ってグリップレベルが2や3にアップすると、タンカー編ではオタコン、プラント編では大佐とローズにほめられる。だが、さらにそこから懸垂を100回行うと、逆にあきれられる。

09 倒してからドッグタグの有無を判断

敵兵をホールドアップさせたとき、その敵兵がドッグタグを所持していると胸元がキラリと光る。だが、眠らせたり気絶させたりすると光らなくなるため、ドッグタグの有無を確認できなくなる。そんなときにも役立つのが「赤外線ゴーグル」。これを装備して敵兵の胸元を見れば、眠らせてからドッグタグの有無を確認できる。

タンカー編

テクニック・小ネタ

10 メイ・リンが通信に乱入

データのセーブを繰り返し、オタコンの適当なことわざ講座をすべて聞くと、13回目にメイ・リンが横から割り込んでくる。音声のみだが、コントのようなオタコンとメイ・リンのやり取りを聴ける。オタコンが披露することわざは、マップを移動すると変わる。

11 敵兵を海に捨てる

船尾甲板では、オープニングのポリゴンデモでゴルルコビッチ兵がしているように、スネークも、無力化した敵兵を海へ投げ捨てることが可能。なお、この行為は空中を飛行しているサイファーに撮影されており、プラント編で大統領と対面後、スネークたちと無線で会話する際にその写真が掲載される。

12 オタコンとの会話

どこでもいいのでロッカーに入ってオタコンに無線をすると、前作『MGS』で初めてスネークとオタコンが出会ったときの思い出をふたりが語る。

13 ポスターを叩くと……

内側にグラビアポスターが貼ってあるロッカーの扉を開け、武器を装備してその扉に張り付いて壁叩きを行うと、ポスターの胸の部分に手が当たって「ぼよんぼよん」と奇妙な音が鳴る。だが武器を装備せずにこれを行うと、ポスターの下半身に手が当たり、即危険モードになって敵兵が駆けつけてくる。

14 ポスターでクリアリング回避

内側にグラビアポスターが貼ってあるロッカーが開いていると、クリアリングにやってきた敵兵がポスターに気を取られ、ほかの場所を捜索することなくクリアリングが終了する。

15 ハエ付きレーション

リフレッシュルーム左側の階段下には、ハエにたかられながら居眠りしている敵兵がいる。この敵兵を倒して揺すったり、ホールドアップさせたりして「レーション」を奪うと、今度はスネークの周囲にハエが群がってくる。

16 バルカン・レイブンに遭遇!?

機関室右舷でレイブンの影を見た直後にオタコンに連絡すると、シャドー・モセス島でのレイブンについて会話が発生する。

17 レイブン人形を撃つ

弾丸の衝撃で起動し、３３７拍子のリズムで延々とBB弾を発射するようになる。

18 ポスターが大爆発

機関室には１階左舷側の壁とマップ手前の上方の壁に２枚のポスターが貼られている。これらを撃つと爆発して危険モードになる。

19 フライパンで演奏会

船橋四階 居住区のキッチンに掛けてあるフライパンを銃で撃つか殴ると、フライパンごとに異なる音がする。

20 スネークのセリフが変更されていた

オルガ戦の前に流れるポリゴンデモについて。「ZOE」（※1）に同梱されていた『MGS2』の初体験版で、スネークは「銃を捨てろ！海になっ!!」と語るが、製品版では「銃を捨てろ！河になっ!!」というセリフに変更。

21 不真面目な態度を注意される

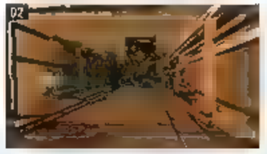
オルガ戦の最中、マップ左側の鉄柵にエルードしたり、オルガの写真を撮影したりすると「馬鹿にしてるの!?」と言ってくる。

22 オタコン激昂

オルガを倒したあと、横たわっているオルガにホフクやしゃがみで近づいてオタコンに連絡すると、寝顔に関する会話が発生。さらに寝ているオルガを撃つと「何てことするんだ！　倒れてる人を撃つなんて　この人でなし!!」と怒られる。

23 敵兵たちの日常が垣間見える

潜入モードのまま第二甲板左舷を進んで３つ目にある小部屋に入り、小さなパイプがある通路側の壁に張り付いて覗き込みを行うと、そのパイプが倒れる。その後、覗き込みをやめて壁にじっと張り付いていると駆けつけてきた敵兵に発見されず、敵兵たちの特別なリアクションが見られる。



（※1）『ZONE OF THE ENDERS』2001年3月1日発売の3Dロボットアクションゲーム。

24 人間ドミノ倒し

各船倉で、演説を聞いている海兵隊員に背後から近づいて蹴り飛ばすと、隣の兵士が巻き添えを食らってドミノ倒しのような現象が発生。通常の場合、そのあとゲームオーバーになってしまうが、「ステルス迷彩」を装備して姿を消していれば回避できる。

25 オセロットが待機中

第二船倉から地下のダクトを通って第三船倉に入り、ハシゴを登った先（メタルギアRAYの右側）のテラスから背伸びをしてRAYの下部を覗くと、その後のイベントで登場するオセロットの姿を事前に確認できる。なお、武器を装備していると現れず、１度視線をはずしてから再び見ようとしても姿を消してしまう。

26 映写機を操作

第二船倉で映写機のスイッチを押すと、スクリーンに映し出されている映像を切り替えることが可能。ただし、これを７回行うと整列している海兵隊員に発見されてしまう。

27 心霊写真

第二船倉で初期装備の「カメラ」を使い、映写機の位置から右側のスクリーンを撮影すると心霊写真が撮れる。２周目以降のプレイで入手できる「デジタルカメラ」では撮影できない。

28 オタコンが反応する写真

第三船倉で、メタルギアRAYの写真を撮影して端末で送信するミッションでのこと。そこまでの間に、船内で特定の被写体を「カメラ」で撮影していると、オタコンがそれぞれにリアクションをしてくれる。条件となっている被写体は以下のとおり。なお画像は「カメラ」に５枚までしか保存できないので、すべてを見るには周回プレイを行う必要がある。

01：ゲーム開始時のゴルルコビッチ大佐の顔
02：船橋一階 居住区ロッカーのポスター２枚
03：船橋一階 リフレッシュルームのポスター
04：戦闘中のオルガ
05：オルガの寝顔
06：オルガの下半身
07：機関室 右舷ロッカーのマッスルポスター
08：機関室の２階部分で敵兵が双眼鏡で覗いているポスター
09：機関室 左舷の扉下に隠れているポスター
10：機関室 左舷ロッカーの男女のポスター（２人が映るように撮ったもの）
11：第一船倉のトランクス海兵隊員（床下から撮影したもの）
12：第二船倉の心霊写真
13：第三船倉で演説をしているスコット・ドルフ海兵隊司令官
14：第三船倉にあるメタルギアRAYで待機しているオセロット

プラント編

テクニック・小ネタ

29「冷却スプレー」の特殊な使い方

気絶、睡眠状態の敵兵の顔面に吹きかけると早く起こすことが可能。また、フナムシに吹きかけると追い払うことができる。

30 しゃがめばセーフ

敵兵に発見されてトイレの個室に逃げ込んだとき、立ったままだとクリアリングにきた敵兵に見つかるが、しゃがんでいれば覗かれても見つからない。

31「ダンボール箱」で消火

火が体に燃え移ったとき、「ダンボール箱」を装備すると、手早く消火できる。

32「ダンボール箱」で配送移動

「プラント編」では、E脚貨物集配場のベルトコンベアに「ダンボール箱」を装備して乗ると、その種類に応じた場所へ自動的に配送され、各エリアへの近道として利用できる仕掛けがある。各「ダンボール箱」と、配送先は次の通り。

●BOX1（A脚ポンプ室で入手）→C脚食堂
●BOX2（F脚倉庫B1で入手）→B脚変電室
●BOX3（E脚ヘリポートで入手）→A脚ポンプ室
●BOX4（シェル1中央棟B2電算室で入手）→F脚倉庫
●BOX5（E脚集配場1F、E脚集配場B1で入手）→E脚集配場B1

33 ノードの機能

ノードに入力した誕生日と、プレイしている日が同じだと、ノードにアクセスしたときに、「Happy Birthday!!」と表示される。

34 フナムシ関連

①「レーション」にフナムシが付着した状態で大佐に通信すると、フナムシについて驚くべき正体を教えてくれる。
②フナムシのいる場所を主観で見ながら爆発系の武器で攻撃すると、飛び散ったフナムシの死骸が画面に付着する。

35 カモメ関連

①上空を飛んでいるカモメを主観で見上げていると、時々フンが落ちてきて画面に付着する。
②麻酔銃（M9やPSG1-T）で撃つと、敵兵と同様、カモメの頭上にも「ＺＺＺ……」と表示されて眠る。撃ちまくっていると、目を覚ましたカモメから反撃される。
③カモメを攻撃していると通信が入り、大佐とローズから非難される。
④フンがたまって白くなっている場所で走ると、滑って転倒する。

36 特殊な装備での通信

「レーション」「雑誌」「ダンボール箱」「煙草」などを装備してプリスキンに連絡すると、それぞれに対応した会話が展開。「レーション」の場合、ローズの手料理について雷電が苦しい胸の内を明かす。

37 落ちる床の見分け方

CD連絡橋やEF連絡橋にある落ちる床を下側から主観で見ると、四隅に白いマークがついているため判別できる。

38 謎のモアイ像

ビッグ・シェルには、謎のモアイ像が７体設置されている。その場所は以下の通り。

01：D脚第一沈殿池。中央にある装置を支える鉄骨の北側（主観で見る）
02：E脚集配場B1でLV5の小部屋。奥に積まれた荷物と壁の隙間
03：シェル１中央棟B2電算室。手前南側の机の下（主観で見る）
04：L脚外周。敵兵のいる窓の内部、向かって一番左隅を覗き込む
05：シェル２中央棟1F。ダクト内の行き止まり部分
06：シェル２中央棟B1。水没通路の瓦礫の中
07：シェル２中央棟B1。エマが監禁されている部屋のロッカー（難易度「EXTREME」でプレイ時のみ姿を見ることができる）

39 プリスキンの反応

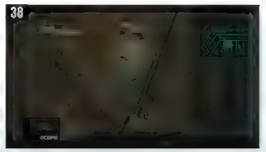
B脚変電室でプリスキンに会ったあと、彼に銃を向けると「お前に撃てるのか？」と相手も銃を構えてくる。構わず発砲すると反撃を受ける。また、座って眠っている彼に対して何度か無線（周波数は141.80）をすると寝言が聞ける。

40 スネークの顔がスッキリ

難易度「HARD」以上でプレイすると、A脚底部海底ドックで「髭剃り」が入手でき、プリスキンに会ったときに「SOCOM」をもらったお返しとして渡せる。このイベントを発生させておくと、アーセナルギア上行結腸でスネークに会ったとき、彼の髭が剃られている（※２）。

41 男子トイレで「雑誌」を装備

C脚食堂にある男子トイレの個室で「雑誌」



（※2）『HDエディション』では本イベントは発生しない。

を装備して大佐に連絡すると注意を受ける。

42 女子トイレにて

C脚食堂でスティルマンに会う前に、女子トイレの個室に入り、大佐に連絡すると反応が返ってくる。ローズに連絡した場合は怒られてしまい、セーブの選択肢が「セーブさせない」「セーブしない」になってしまう。スティルマンに会った後に個室に入り、ブリスキンに連絡した場合も同様に反応が返ってくる。また、敵兵に発見されて女子トイレに逃げ込むと、クリアリングを行う敵兵がちゃんとノックをして確認する。

43 逃げていくダンボール

C脚食堂でスティルマンから爆弾処理の講習を受けたあと、すぐCD連絡橋に向かうと「ダンボール箱」を被った状態で移動している謎の人物（ブリスキン？）が目撃できる。ちなみに彼は何重にも「ダンボール箱」を装備しているようで、いくら攻撃してもはぎ取れず、彼の通ったあとにはダンボールの破片だけが散らばる。

44 ジェニファー

シェル１中央棟B１集会場で人質の女性ジェニファーの前にある机にホフクで潜り込み、ジェニファーのほうを見る。その後、「指向性マイク」を向けてアクションボタンを押し、その状態でジェニファーを麻酔銃で眠らせて写真を撮影。主観のまま大佐に無線をすると、大佐とローズを相手に特別な会話が展開する。

45「センサーA」は匂いに反応

集会場で、マップ左上のトイレが「センサーA」に赤く反応。その方向にはトイレがあり、ソリダスとオセロットの会話を「指向性マイク」で聞き取るとき、マイクを左方向に向けると、ジョニー佐々木の独り言が聞こえてくる。

46 人質に乱暴

集会場で、人質たちを殴り続けると大佐に怒られる。また人質を殴ると、近くを歩くときに足を引っかけて転倒させられ、「野戦服」の装備が解除されてしまう。

47 オウムのアレコレ

シェル１中央棟B2電算室のオウムは銃で撃っても弾丸が逸れ、グレネード類を使っても不発になる。攻撃されると「敵だ！　誰か来てくれ！」としゃべり、「指向性マイク」で「あんたがエイムズだな」と何度も問いかけていると、その言葉を覚える。

48 放尿する敵兵

見つかっていない状態でL脚外周を進むと、上から敵兵が小便をしてくる。この敵兵は、下から見上げて「スティンガー」か「RGB6」で攻撃すると小便の最中に撃ち落とすことが可能。また、体に小便を浴びながら大佐に連絡すると慰めの言葉をかけられ、ローズは気にしないと言いつつも、シャワーを浴びてから帰ってくるようにと念を押してくる。

49 浮いている空き缶などで遊ぶ

シェル２中央棟B１第一ろ過室で、浸水している場所に浮いている空き缶などを銃で撃つと勢いよく跳ねあがる。水没した区画にはレイブンの人形やアヒルの人形も浮いている。

50 照明を破壊

ヴァンプ戦では、室内を照らす照明を銃などで攻撃すると破壊できる。こうしておくと雷電の影がなくなり、ヴァンプの「影縛り」の攻撃を無効化できる。

51 ヴァンプ戦後

シェル２中央棟B１第二ろ過室でヴァンプを倒してからスネークに３回連絡すると、雷電がオタコンに「あいつの方こそ嘘つきの役立たずの……」とスネークの悪口をいう会話が見られる。また、奥の扉から水中へ潜り、最初の息継ぎポイントの窓から主観で室内にいるエマを覗いていると、無線でローズと大佐に怒られる。

52 エマと行動中

エマを転ばせてホフクで重なったり、エマを殴ったりしたあとでスネークに無線をするとオタコンが激怒する。

53 エマとスネークのつぶやき

L脚下部オイルフェンスをエマが移動中、１つ目の柱の影に入ったときに「指向性マイク」を向けると、エマの独り言を聞ける。そして２つ目の柱の影では、ジョニー佐々木との会話も盗聴可能。さらにスネークが狙撃位置についたとき、彼に「指向性マイク」を向けると、エマに対する独り言も聞ける。

54 見えそうで見えません

アーセナルギア胃で、オルガによって拷問台から開放されたあと再び拷問台に張り付くと、絶妙な位置に配置されている飲み物のストローで雷電の大事な部分が隠れる。また、ロッカーに出入りしていると見えそうな瞬間があるが、やはり見えない。

55 天狗兵のクリアリングを回避

アーセナル空腸で天狗兵に見つかってしまったとき、アーセナル胃に戻って拷問台に張り付くと、クリアリングにやってきた天狗兵が「負けた…」とつぶやき、肩を落としていて去っていく。これでクリアリングを回避できる。

56 マップ名がおかしなことに

アーセナルギア胃と隣のアーセナルギア空腸を何度か行き来すると、画面に表示されるマップ名が「青山二丁目」「船橋市」「ニューヨーク52番街」など、ありえない名称になる。

57 メイ・リン出演

見つからないようにアーセナルギア空腸を進むと、大佐から強制コールが入る。２度目の強制コールを受けたあと、大佐に４回連絡すると中国のことわざを話し始め、中央のウィンドウにメイ・リンの映像が表示される。

58 気になるらしい

アーセナルギア回腸～S状結腸で、襲ってくる天狗兵を全滅させてからスネークの前に「雑誌」を置くと、「ふざけるな！」「馬鹿者！」などと怒りながらもチラチラと目線を下げる姿が見られる。

59 投げ捨てるタグの名前

エンディングで雷電が投げ捨てるドッグタグに刻まれている名前は、A脚底部海底ドックで初めてノードにアクセスしたときにプレイヤーが入力した名前になっている。

60 ポスターが貼られている場所

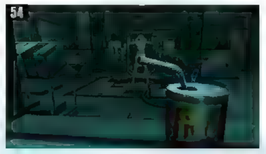
「タンカー編」と「プラント編」では、合計25枚のポスターが貼られている。

【「タンカー編」のポスター】

01：船橋一階居住区。ロッカールーム左側奥のロッカーの扉
02：船橋一階居住区。ロッカールーム右側手前のロッカーの扉
03：船橋一階居住区リフレッシュルーム。バーカウンターの向かい側の壁
04：機関室右舷。一番右の開いているロッカーの扉
05：機関室。中央手前側の壁（敵兵が双眼鏡で眺めている）
06：機関室。右舷側1F奥から左舷の壁を見る
07：機関室左舷。閉じているロッカーの扉
08：機関室左舷。奥の開いているロッカーの扉

【「プラント編」のポスター】

01：A脚ポンプ室。ロッカーの扉
02：B脚変電室。ロッカーの扉
03：B脚変電室。中央通路変電パネルの内側
04：C脚食堂。男子トイレ個室の扉
05：C脚食堂。左の壁
06：C脚食堂。ノードの横
07：シェル１中央棟1F。倉庫ロッカーの扉
08：シェル１中央棟1F。倉庫ロッカーの扉



09：シェル１中央棟1F。倉庫ロッカーの扉
10：シェル１中央棟B1。休憩室の奥壁
11：シェル１中央棟B1。休憩室のロッカーの扉
12：シェル１中央棟B2電算室。左通路のロッカーの扉
13：シェル１中央棟B2電算室。中央右側のモニター
14：シェル１中央棟B2電算室。中央左側のモニター
15：シェル２中央棟B1第一ろ過室（水没している通路）
16：シェル２中央棟B1第一ろ過室（水没している通路）
17：シェル２中央棟B1第一ろ過室（水没している通路）

ゲームクリア後

61 獲得できる称号の条件

種類が多いため、上位と特殊な称号の獲得条件を紹介する。なお、プレイ時間は「タンカー編」→「プラント編」を通した総プレイ時間。「無限バンダナ」などの特殊アイテム（62参照）を使うと下記の称号は獲得できなくなる。

●BIGBOSS：難易度「EXTREME」、レーダーOFF、危険モード３回以内、殺害人数０、使用レーション０個、３時間以内にクリア、コンティニュー０回、セーブ８回以内、発砲数700回以内。

●FOX：難易度「EXTREME」の場合、危険モード３回以内、殺害人数０人、使用レーション０個、３時間以内にクリア、コンティニュー０回、セーブ16回以下。難易度「VERY HARD（※３）」の場合、危険モード３回以内、殺害人数０、使用レーション０個、３時間以内にクリア、コンティニュー０回、セーブ８回以内。

●SEA LOUCE（フナムシ）：「レーション」にフナムシが付着した状態でクリアする。

62 特殊アイテム

全難易度でドッグタグを集めた総数により、特殊な装備品が獲得できる。

●「タンカー編」

アイテム名	効果	ドッグタグ回収数（%）
無限バンダナ	装備中は武器の弾薬や所持数が減らない	46個(30%)
ステルス迷彩	装備中は敵兵、監視カメラに発見されない	76個(50%)

●「プラント編」

アイテム名	効果	ドッグタグ回収数（%）
無限ウィッグ	装備中は武器の弾薬や所持数が減らない	73個(30%)
ステルス迷彩	装備中は敵兵、監視カメラに発見されない	121個(50%)
ウィッグA	装備中は酸素ゲージが減らない	218個(90%)
ウィッグB	装備中は握力ゲージが減らない	170個(70%)

2周目以降の変化

63 デジタルカメラ

ゲーム内で自由に撮影できるカメラ。２周目以降から両シナリオで初期装備となる。

64 トランクス姿の海兵隊員

「タンカー編」を１度クリアしている状態で第一船倉に入ると、前から２列目、右から３番目の海兵隊員がトランクス姿に。第三船倉に入ると、整列している海兵隊全員がトランクス姿になる。

65 サングラスの男たち

２周目以降で奇数周の周回プレイ時、スネークと雷電がサングラスをかけて登場する。

（※３）オリジナル版以外は難易度「HARD」。

巻末特別企画

ドッグタグコンプリートガイド

敵兵をホールドアップさせて脅すことで入手できるドッグタグ。ここでは「タンカー編」、「プラント編」の全難易度に対応した入手情報をデータベース化。

タンカー編 DOG TAG GUIDE DATA Tanker Chapter

EASY Tanker Chapter

●『サブスタンス』『HD エディション』及び『MASTER COLLECTION』では難易度VERY EASY。

☑	No.	マップ名	備考
□	0	航海甲板 ウィング	オルガを倒したあとに揺すって入手。
□	1	船尾甲板	
□	2	船尾甲板	
□	3	船尾甲板	
□	4	航海甲板 ウィング	
□	5	船橋一階 居住区	強情兵。
□	6	船橋二階 居住区	強情兵。
□	7	船橋一階 リフレッシュルーム	
□	8	船橋一階 リフレッシュルーム	
□	9	船橋一階 リフレッシュルーム	
□	10	船橋四階 居住区	
□	11	船橋四階 居住区	強情兵。食料庫に入ると出現。
□	12	第二甲板 左舷	
□	13	第二甲板 左舷	
□	14	第二甲板 左舷	
□	15	機関室	
□	16	機関室	
□	17	機関室	
□	18	機関室	レイブンイベント直後のみ出現。
□	19	機関室	ドア修理イベント直後のみ出現。
□	20	第一船倉	右側2Fからエルードで奥に進む。
□	21	第一船倉	映写機左に立っている海兵隊員。
□	22	第三船倉	第一船倉でエルードを使い、2Fの奥にある通路を進む。
□	23	第三船倉	右奥にいる居眠り海兵隊員。

※強情兵：通常のホールドアップではアイテムを落とさない強気な敵兵のこと。実弾系の武器で威嚇射撃するとアイテムを落とすようになる。

NORMAL Tanker Chapter

●『サブスタンス』『HD エディション』及び『MASTER COLLECTION』では難易度 EASY。

☑	No.	マップ名	備考
□	0	航海甲板 ウィング	オルガを倒したあとに揺すって入手。
□	1	船尾甲板	
□	2	船尾甲板	
□	3	船尾甲板	
□	4	航海甲板 ウィング	オルガ戦後、甲板の反対側で出現。
□	5	船橋一階 居住区	
□	6	船橋二階 居住区	強情兵。
□	7	船橋一階 リフレッシュルーム	強情兵。
□	8	船橋一階 リフレッシュルーム	
□	9	船橋一階 リフレッシュルーム	
□	10	船橋四階 居住区	
□	11	船橋四階 居住区	食料庫に入ると出現。
□	12	第二甲板 左舷	
□	13	第二甲板 左舷	
□	14	第二甲板 左舷	
□	15	機関室	
□	16	機関室	
□	17	機関室	
□	18	機関室	
□	19	機関室	
□	20	機関室	
□	21	第一船倉	右側2Fからエルードで奥に進む。
□	22	第一船倉	隊列の中のパンツ姿の海兵隊員。
□	23	第三船倉	第一船倉でエルードを使い、2Fの奥の通路を進む。
□	24	第三船倉	右奥にいる居眠り海兵隊員。
□	25	第三船倉	隊列最前列の左から4人目。

HARD Tanker Chapter

●『サブスタンス』『HD エディション』及び『MASTER COLLECTION』では難易度NORMAL。

☑	NO.	マップ名	備考
☐	0	航海甲板 ウィング	オルガを倒したあとに揺すって入手。
☐	1	船尾甲板	
☐	2	船尾甲板	
☐	3	船尾甲板	
☐	4	航海甲板 ウィング	オルガ戦後、甲板の反対側で出現。
☐	5	船橋三階 居住区	
☐	6	船橋一階 居住区	強情兵。
☐	7	船橋二階 居住区	
☐	8	船橋二階 居住区	
☐	9	船橋一階 リフレッシュルーム	
☐	10	船橋一階 リフレッシュルーム	強情兵。
☐	11	船橋一階 リフレッシュルーム	
☐	12	船橋四階 居住区	
☐	13	船橋四階 居住区	強情兵。
☐	14	船橋四階 居住区	強情兵。食料庫に入ると出現。
☐	15	第二甲板 左舷	
☐	16	第二甲板 左舷	
☐	17	第二甲板 左舷	
☐	18	機関室	
☐	19	機関室	
☐	20	機関室	強情兵。
☐	21	機関室	
☐	22	機関室	
☐	23	機関室	
☐	24	機関室	
☐	25	第一船倉	右側2Fからエルードで奥に進む。
☐	26	第一船倉	映写機の左にいる海兵隊員。
☐	27	第一船倉	左下の音のなる床近くにいる海兵隊員。
☐	28	第二船倉	左上の柱近くにいる海兵隊員。
☐	29	第二船倉	映写機の右にいる海兵隊員。
☐	30	第三船倉	第一船倉でエルードを使い、2Fの奥の通路を進む。
☐	31	第三船倉	右奥にいる居眠り海兵隊員。
☐	32	第三船倉	左上の柱近くにいる海兵隊員。

VERY HARD Tanker Chapter

●『サブスタンス』『HD エディション』及び『MASTER COLLECTION』では難易度HARD。

☑	NO.	マップ名	備考
☐	0	航海甲板 ウィング	オルガを倒したあとに揺すって入手。
☐	1	船尾甲板	
☐	2	船尾甲板	
☐	3	船尾甲板	
☐	4	航海甲板 ウィング	
☐	5	船橋三階 居住区	
☐	6	船橋一階 居住区	
☐	7	船橋二階 居住区	
☐	8	船橋二階 居住区	
☐	9	船橋一階 リフレッシュルーム	
☐	10	船橋一階 リフレッシュルーム	
☐	11	船橋一階 リフレッシュルーム	強情兵。
☐	12	船橋四階 居住区	
☐	13	船橋四階 居住区	
☐	14	船橋四階 居住区	
☐	15	船橋四階 居住区	食料庫に入ると出現。
☐	16	第二甲板 左舷	
☐	17	第二甲板 左舷	
☐	18	第二甲板 左舷	
☐	19	機関室	
☐	20	機関室	
☐	21	機関室	
☐	22	機関室	
☐	23	機関室	強情兵。
☐	24	機関室	強情兵。
☐	25	機関室	強情兵。
☐	26	第一船倉	右側2Fからエルードで奥に進む。
☐	27	第一船倉	左下の音のなる床近くにいる海兵隊員。
☐	28	第一船倉	左上の柱の近くにいる海兵隊員。
☐	29	第二船倉	左上を巡回している海兵隊員。
☐	30	第二船倉	右上を巡回している海兵隊員。
☐	31	第三船倉	第一船倉でエルードを使い、2Fの奥の通路を進む。
☐	32	第三船倉	右奥にいる居眠り海兵隊員。
☐	33	第三船倉	左の柱近くにいる海兵隊員。
☐	34	第三船倉	巡回している海兵隊員。

EXTREME Tanker Chapter

☑	NO.	マップ名	備考
☐	0	航海甲板 ウィング	オルガを倒したあとに揺すって入手。
☐	1	船尾甲板	強情兵。
☐	2	船尾甲板	強情兵。
☐	3	船尾甲板	
☐	4	航海甲板 ウィング	強情兵。
☐	5	船橋三階 居住区	
☐	6	船橋一階 居住区	
☐	7	船橋二階 居住区	
☐	8	船橋二階 居住区	
☐	9	船橋一階 リフレッシュルーム	
☐	10	船橋一階 リフレッシュルーム	
☐	11	船橋一階 リフレッシュルーム	
☐	12	船橋四階 居住区	
☐	13	船橋四階 居住区	
☐	14	船橋四階 居住区	強情兵。
☐	15	船橋四階 居住区	食料庫に入ると出現。
☐	16	第二甲板 左舷	
☐	17	第二甲板 左舷	
☐	18	第二甲板 左舷	
☐	19	機関室	
☐	20	機関室	
☐	21	機関室	
☐	22	機関室	
☐	23	機関室	
☐	24	機関室	
☐	25	機関室	強情兵。
☐	26	第一船倉	右側2Fからエルードで奥に進む。
☐	27	第一船倉	左奥を巡回している海兵隊員。
☐	28	第二船倉	右奥を巡回している海兵隊員。
☐	29	第二船倉	左奥を巡回している海兵隊員。
☐	30	第三船倉	第一船倉でエルードを使い、2Fの奥の通路を進む。
☐	31	第三船倉	右奥を巡回している海兵隊員。
☐	32	第三船倉	左奥を巡回している海兵隊員。
☐	33	第三船倉	左の柱近くにいる海兵隊員。

プラント編 DOG TAG GUIDE DATA Plant Chapter

EASY Plant Chapter

●『サブスタンス』『HD エディション』及び『MASTER COLLECTION』では難易度VERY EASY。

NO.	マップ名	備考
0	アーセナルギア上行結腸	プリスキンタグ。スネークを気絶させて入手。
1	A脚底部 海底ドック	
2	A脚底部 海底ドック	
3	A脚 屋上	ポンプ室初潜入後とフォーチュン戦直後に出現。
4	A脚 ポンプ室	
5	A脚 ポンプ室	強情兵。A脚底部のC4解体時に出現。
6	AB 連絡橋	
7	AB 連絡橋	
8	B脚 変電室	強情兵。
9	B脚 変電室	
10	BC 連絡橋	ファットマンを倒すと出現。
11	C脚 食堂	一度エリアを出ると出現。
12	C脚 食堂	強情兵。一度エリアを出ると出現。
13	CD 連絡橋	
14	CD 連絡橋	ファットマンを倒すと出現。
15	D脚 第一沈殿池	
16	D脚 第一沈殿池	
17	DE 連絡橋	
18	DE 連絡橋	強情兵。ファットマンを倒すと出現。
19	E脚 集配場 1F	オイルフェンスイベント後にいなくなる。
20	E脚 集配場 B1	強情兵。オイルフェンスイベント後に出現。
21	E脚 ヘリポート	フォーチュン戦～忍者との遭遇直後は出現しない。
22	E脚 ヘリポート	強情兵。フォーチュン戦～忍者との遭遇直後は出現しない。
23	F脚 倉庫 1F	
24	F脚 倉庫 1F	スティルマン遭遇イベント後に出現。
25	FA 連絡橋	
26	シェル1 中央棟 1F	
27	シェル1 中央棟 1F	
28	シェル1 中央棟 1F	
29	シェル1 中央棟 1F	強情兵。
30	シェル1 中央棟 1F	
31	シェル1 中央棟 1F	強情兵。
32	シェル1 中央棟 B2 電算室	
33	シェル1 中央棟 B2 電算室	
34	シェル1 中央棟 B2 電算室	
35	シェル1 中央棟 B2 電算室	強情兵。
36	KL 連絡橋	エマを連れているときに出現。
37	L脚 汚水処理場	
38	L脚 汚水処理場	
39	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	強情兵。
40	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
41	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
42	E脚 ヘリポート	ファットマンを倒したあとに揺すって入手。

NORMAL Plant Chapter

●『サブスタンス』『HD エディション』及び『MASTER COLLECTION』では難易度 EASY。

NO.	マップ名	備考
0	アーセナルギア上行結腸	メリルタグ。スネークを気絶させて入手。
1	A脚底部 海底ドック	
2	A脚底部 海底ドック	
3	A脚 屋上	ポンプ室初潜入後とフォーチュン戦直後に出現。
4	A脚 ポンプ室	
5	A脚 ポンプ室	A脚底部のC4解体時に出現。
6	AB 連絡橋	
7	AB 連絡橋	
8	B脚 変電室	
9	B脚 変電室	強情兵。
10	BC 連絡橋	ファットマンを倒すと出現。
11	C脚 食堂	一度エリアを出ると出現。
12	C脚 食堂	一度エリアを出ると出現。
13	CD 連絡橋	
14	CD 連絡橋	ファットマンを倒すと出現。
15	D脚 第一沈殿池	強情兵。
16	D脚 第一沈殿池	強情兵。
17	DE 連絡橋	
18	DE 連絡橋	ファットマンを倒すと出現。
19	E脚 集配場 1F	オイルフェンスイベント後にいなくなる。
20	E脚 集配場 1F	オイルフェンスイベント後に出現。
21	E脚 ヘリポート	フォーチュン戦～忍者との遭遇直後は出現しない。
22	E脚 ヘリポート	フォーチュン戦～忍者との遭遇直後は出現しない。
23	F脚 倉庫 1F	強情兵。
24	F脚 倉庫 1F	強情兵。スティルマン遭遇イベント後に出現。
25	F脚 倉庫 B1	スティルマン遭遇イベント後に出現。
26	FA 連絡橋	強情兵。
27	シェル1 中央棟 1F	
28	シェル1 中央棟 1F	
29	シェル1 中央棟 1F	
30	シェル1 中央棟 B1	
31	シェル1 中央棟 B1	
32	シェル1 中央棟 B1	
33	シェル1 中央棟 B2 電算室	
34	シェル1 中央棟 B2 電算室	強情兵。
35	シェル1 中央棟 B2 電算室	
36	シェル1 中央棟 B2 電算室	強情兵。
37	KL 連絡橋	エマを連れているときに出現。
38	L脚 汚水処理場	
39	L脚 汚水処理場	
40	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
41	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
42	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
43	E脚 ヘリポート	ファットマンを倒したあとに揺すって入手。

HARD Plant Chapter

●『サブスタンス』『HD エディション』及び『MASTER COLLECTION』では難易度NORMAL。

取	NO.	マップ名	備考
□	0	アーセナルギア上行結腸	ソリッド・スネークタグ。スネークを気絶させて入手。
□	1	A脚 屋上	強情兵。ポンプ室初潜入後とフォーチュン戦直後に出現。
□	2	A脚 ポンプ室	
□	3	A脚 ポンプ室	スティルマン遭遇後に出現。
□	4	AB 連絡橋	強情兵。
□	5	AB 連絡橋	強情兵。
□	6	B脚 変電室	
□	7	B脚 変電室	
□	8	BC 連絡橋	ファットマンを倒すと出現。
□	9	C脚 食堂	一度エリアを出ると出現。
□	10	C脚 食堂	一度エリアを出ると出現。
□	11	CD 連絡橋	
□	12	CD 連絡橋	ファットマンを倒すと出現。
□	13	D脚 第一沈殿池	
□	14	D脚 第一沈殿池	
□	15	D脚 第一沈殿池	
□	16	DE 連絡橋	
□	17	DE 連絡橋	ファットマンを倒すと出現。
□	18	E脚 集配場 1F	強情兵。オイルフェンスイベント後にいなくなる。
□	19	E脚 集配場 1F	オイルフェンスイベント後にいなくなる。
□	20	E脚 集配場 1F	オイルフェンスイベント後に出現。
□	21	E脚 ヘリポート	フォーチュン戦～忍者との遭遇直後は出現しない。
□	22	E脚 ヘリポート	フォーチュン戦～忍者との遭遇直後は出現しない。
□	23	E脚 ヘリポート	フォーチュン戦～忍者との遭遇直後は出現しない。
□	24	F脚 倉庫 1F	
□	25	F脚 倉庫 1F	スティルマン遭遇イベント後に出現。
□	26	F脚 倉庫 B1	強情兵。スティルマン遭遇イベント後に出現。
□	27	FA 連絡橋	強情兵。
□	28	シェル1 中央棟 1F	
□	29	シェル1 中央棟 1F	
□	30	シェル1 中央棟 1F	強情兵。
□	31	シェル1 中央棟 1F	
□	32	シェル1 中央棟 B1	強情兵。
□	33	シェル1 中央棟 B1	
□	34	シェル1 中央棟 B1	
□	35	シェル1 中央棟 B2 電算室	
□	36	シェル1 中央棟 B2 電算室	
□	37	シェル1 中央棟 B2 電算室	
□	38	シェル1 中央棟 B2 電算室	
□	39	KL 連絡橋	強情兵。エマを連れているときに出現。
□	40	L脚 汚水処理場	強情兵。
□	41	L脚 汚水処理場	
□	42	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
□	43	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
□	44	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
□	45	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
□	46	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
□	47	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
□	48	E脚 ヘリポート	ファットマンを倒したあとに掴すって入手。

VERY HARD Plant Chapter

●『サブスタンス』『HD エディション』及び『MASTER COLLECTION』では難易度HARD。

取	NO.	マップ名	備考
□	0	アーセナルギア上行結腸	リキッド・スネークタグ。スネークを気絶させて入手。
□	1	A脚 屋上	ポンプ室初潜入後とフォーチュン戦直後に出現。
□	2	A脚 ポンプ室	
□	3	A脚 ポンプ室	スティルマン遭遇後に出現。
□	4	AB 連絡橋	強情兵。
□	5	AB 連絡橋	
□	6	B脚 変電室	
□	7	B脚 変電室	
□	8	BC 連絡橋	ファットマンを倒すと出現。
□	9	C脚 食堂	一度エリアを出ると出現。
□	10	C脚 食堂	一度エリアを出ると出現。
□	11	CD 連絡橋	
□	12	CD 連絡橋	ファットマンを倒すと出現。
□	13	D脚 第一沈殿池	
□	14	D脚 第一沈殿池	
□	15	D脚 第一沈殿池	強情兵。
□	16	D脚 第一沈殿池	
□	17	DE 連絡橋	強情兵。
□	18	DE 連絡橋	ファットマンを倒すと出現。
□	19	E脚 集配場 1F	オイルフェンスイベント後にいなくなる。
□	20	E脚 集配場 1F	強情兵。オイルフェンスイベント後にいなくなる。
□	21	E脚 集配場 1F	強情兵。オイルフェンスイベント後にいなくなる。
□	22	E脚 集配場 1F	強情兵。オイルフェンスイベント後に出現。
□	23	E脚 ヘリポート	強情兵。フォーチュン戦～忍者との遭遇直後は出現しない。
□	24	E脚 ヘリポート	フォーチュン戦～忍者との遭遇直後は出現しない。
□	25	E脚 ヘリポート	フォーチュン戦～忍者との遭遇直後は出現しない。
□	26	F脚 倉庫 1F	強情兵。
□	27	F脚 倉庫 1F	強情兵。
□	28	F脚 倉庫 B1	強情兵。
□	29	F脚 倉庫 B1	スティルマン遭遇イベント後に出現。
□	30	FA 連絡橋	強情兵。
□	31	シェル1 中央棟 1F	
□	32	シェル1 中央棟 1F	
□	33	シェル1 中央棟 1F	
□	34	シェル1 中央棟 1F	
□	35	シェル1 中央棟 B1	
□	36	シェル1 中央棟 B1	強情兵。
□	37	シェル1 中央棟 B1	
□	38	シェル1 中央棟 B2 電算室	
□	39	シェル1 中央棟 B2 電算室	
□	40	シェル1 中央棟 B2 電算室	
□	41	シェル1 中央棟 B2 電算室	強情兵。
□	42	KL 連絡橋	エマを連れているときに出現。
□	43	L脚 汚水処理場	
□	44	L脚 汚水処理場	
□	45	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
□	46	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
□	47	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
□	48	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	強情兵。
□	49	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
□	50	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
□	51	E脚 ヘリポート	ファットマンを倒したあとに掴すって入手。

EXTREME Plant Chapter

NO.	マップ名	備考
0	アーセナルギア上行結腸	スネークを気絶させて入手。
1	A脚 屋上	ポンプ室初潜入後とフォーチュン戦直後に出現。
2	A脚 ポンプ室	強情兵。
3	A脚 ポンプ室	爆弾解体イベント時に出現。
4	AB 連絡橋	
5	AB 連絡橋	
6	B脚 発電室	
7	B脚 変電室	強情兵。
8	BC 連絡橋	
9	C脚 食堂	強情兵。
10	C脚 食堂	
11	CD 連絡橋	
12	CD 連絡橋	ファットマンを倒すと出現。
13	D脚 第一沈殿池	
14	D脚 第一沈殿池	
15	D脚 第一沈殿池	
16	D脚 第一沈殿池	強情兵。
17	DE 連絡橋	
18	DE 連絡橋	強情兵。ファットマンを倒すと出現。
19	E脚 集配場 1F	強情兵。オイルフェンスイベント後にいなくなる。
20	E脚 集配場 1F	強情兵。オイルフェンスイベント後にいなくなる。
21	E脚 集配場 1F	オイルフェンスイベント後にいなくなる。
22	E脚 集配場 1F	オイルフェンスイベント後にいなくなる。
23	E脚 集配場 1F	オイルフェンスイベント後に出現。
24	E脚 ヘリポート	フォーチュン戦～忍者との遭遇直後は出現しない。
25	E脚 ヘリポート	強情兵。フォーチュン戦～忍者との遭遇直後は出現しない。
26	E脚 ヘリポート	フォーチュン戦～忍者との遭遇直後は出現しない。
27	F脚 倉庫 1F	
28	F脚 倉庫 1F	
29	F脚 倉庫 B1	
30	F脚 倉庫 B1	スティルマン遭遇イベント後に出現。
31	F脚 倉庫 B1	忍者と遭遇したあとに出現。
32	FA 連絡橋	強情兵。
33	シェル1 中央棟 1F	
34	シェル1 中央棟 1F	
35	シェル1 中央棟 1F	
36	シェル1 中央棟 1F	
37	シェル1 中央棟 B1	
38	シェル1 中央棟 B1	
39	シェル1 中央棟 B1	強情兵。
40	シェル1 中央棟 B2 電算室	
41	シェル1 中央棟 B2 電算室	
42	シェル1 中央棟 B2 電算室	
43	シェル1 中央棟 B2 電算室	
44	KL 連絡橋	エマを連れているときに出現。
45	L脚 汚水処理場	
46	L脚 汚水処理場	
47	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
48	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	強情兵。
49	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
50	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
51	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
52	シェル2 中央棟 1F 空気清浄室	
53	E脚 ヘリポート	ファットマンを倒したあとに掘すって入手。